La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo

Edición Española

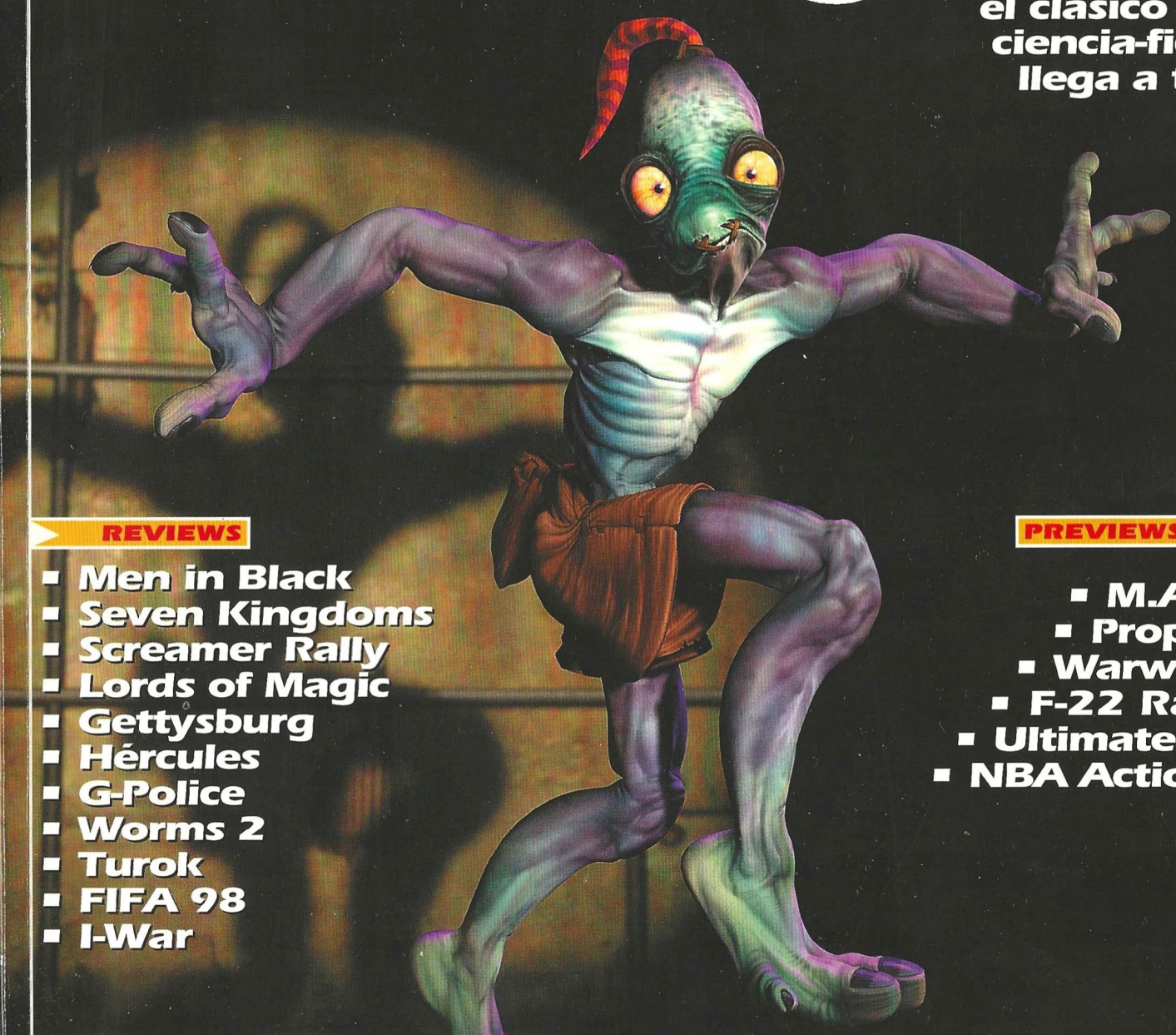
Computer Gaming World

Nº 26 ■ ENERO ■ 1998
650 ptas.

Concurso: regalamos 25 balones de fútbol firmados por Kiko

REVIEW

Blade Runner: el clásico de la ciencia-ficción llega a tu PC



REVIEWS

- Men in Black
- Seven Kingdoms
- Screamer Rally
- Lords of Magic
- Gettysburg
- Hércules
- G-Police
- Worms 2
- Turok
- FIFA 98
- I-War

PREVIEWS

- M.A.X. 2
- Prophecy
- Warwind 2
- F-22 Raptor
- Ultimate Race
- NBA Action 98

Abe´s Oddysee

Una nueva estrella en el firmamento

CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 675

¡Nuestro Súper Héroe ha vuelto!

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Jose María Martín, Jose Villalba Medina, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto
LH Servicios Informáticos
Secretaria de Redacción:
Margarita Manchado
Diseño: Fernando de Miguel
Jefa de producción:
Guadalupe Gisbert
Ayudante de producción:
Juan Francisco Larramendi
Fotografía: Paco García

Redacción y Administración:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 55 42 Fax: (91) 327 26 80
Publicidad Madrid:
Telefono: (91) 432 02 40 Fax: (91) 577 89 27
Publicidad Barcelona:
Telefono: (93) 453 69 00 Fax: (93) 453 97 66
Suscripciones:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 13 45. Fax (91) 327 24 02
Filmación e integración:
MONTAJE Y FILMACIÓN
Impresión: AVENIDA GRAFICA
Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323
Distribución España:
DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: (91) 662 06 02

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company. Copyright © 1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización." Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

DIFUSION CONTROLADA POR OJD

Edita:
América Ibérica
Presidente:
Gustavo González Lewis
Director Gerente:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich

editorial

Fútbol a go-go

Polémica es la palabra que parece condenada a estar asociada invariablemente con cualquier cosa relacionada con el deporte rey: el fútbol. Durante el pasado año 97 tuvimos oportunidad de asistir a mil y una batallas en las que los profesionales del balompié, y en general todos aquellos que por un motivo u otro tienen intereses o están relacionados con en este deporte, se enzarzaron afanosamente.

Huelgas arbitrales, plataformas digitales o intereses generales se convirtieron en focos de conflicto que polarizaron la atención pública, y que inevitablemente tuvieron fiel reflejo en los medios de comunicación. Como tampoco faltaron los ya habituales –y lamentables– cruces de declaraciones entre directivos, jugadores y, en general, todo aquel que tuviera alguna opinión –polémica preferentemente– que verter. Fichajes y ceses, errores arbitrales y fallos de los jugadores, expulsiones y sanciones, y bueno, un montón de cosas más –la lista es demasiado larga como para intentar completarla– le pusieron un exceso de sal y pimienta a un deporte que ha superado hace mucho, y con creces, los límites de lo puramente deportivo. La explicación –sin pretender que ello sirva como excusa– para que todo este lío se genere es sencilla: mover simultáneamente las pasiones de millones de personas y los millones de pesetas de algunas menos, es motivo suficiente para que la chispa encienda la mecha con facilidad.

Nuestro mercado, el de los juegos de ordenador, a pequeña escala y –afortunadamente– con mejores maneras, se ha visto también arrastrado a esta vorágine, entre otras cosas porque a lo largo del 97 han sido muchos los juegos de fútbol editados, mucho también el dinero invertido en crearlos y publicitarlos, y no menos las expectativas generadas a su alrededor.

Es difícil precisar quién ha sido el ganador y quién el perdedor –si es que los ha habido– pero lo cierto es que bajo nuestro particular punto de vista sólo dos cosas han quedado claras: que el FIFA 98 de EA Sports se ha vuelto a llevar el gato al agua en lo referente a la calidad técnica y espectacularidad de su "engine" de juego, y que Fútbol Pro 97/98 se ha configurado como una importantísima referencia nacional, que además ha puesto en marcha un ingenioso sistema de ligas On-line.

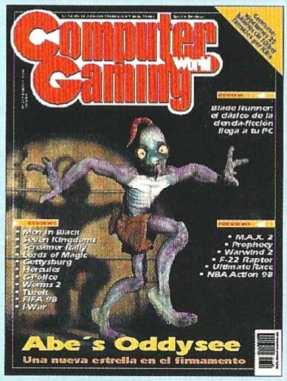
Ha habido más juegos, y de aquí a que se celebre el mundial del 98 en Francia llegarán otros muchos, así que una cosa es segura: a la "guerra del fútbol" le quedan todavía muchas batallas por ser disputadas.

Jose Emilio Barbero

Así puntuamos en CGW

bajo mínimos	◎
pasable	◎◎
bueno	◎◎◎
muy bueno	◎◎◎◎
imprescindible	◎◎◎◎◎

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos juegos en los que casi todo es realmente bueno. De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que sólo les faltó la guinda final para obtener el sobresaliente. El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas. Peor parados saldrán los que obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto.



En portada:

Como ya decía la popular canción: "sorpresas te da la vida". Cuando ya pensabamos que el género de los juegos de plataformas estaba avocado a repetirse invariablemente, surge –casi de la nada– un título capaz de hacernos recordar la palabra mágica: originalidad. La recompensa para "Abe's Odysee" es ocupar este mes nuestra portada.

Blade Runner

Turok

Joint Strike Fighter

AVENTURA/ROL

Blade Runner 24
Los Angeles, 2019. La esperada producción de Westwood por fin está aquí, para llevarte al futuro y convertirte en cazador de replicantes. Las sorpresas no hacen más que comenzar cuando el protagonista descubre que no todo es lo que parece.

Sign of the Sun 28
Viaje al centro del sol. Un perfecto envoltorio en donde todo lo que encuentres habrá estado ya en otros juegos. ¿Su pretensión? El placer de jugar sobre terreno conocido homenajeando a los clásicos.

Dementia 30
Locura desatada. Una anciana senil protagoniza una larga cadena de absurdos en la búsqueda de su familia, secuestrada por un malvado conejo del espacio. Sé víctima de la demencia.

ESTRATEGIA

Chessmaster 5500 32
Un ajedrez para todos los niveles. Pocos cambios sustanciales a nivel de juego en una invención del hombre con milenios a sus espaldas. El punto fuerte estará esta vez en la gran cantidad de niveles de juego.

Lords of Magic 34
Múltiples dicotomías. El nuevo universo de fantasía de Impressions te llevará a un mundo donde la religión, la magia y el poder, se entremezclan en auténticos baños de sangre por la supremacía.

Seven Kingdoms 36
Sota, caballo y rey. Interactive Magic ha tomado los mejores elementos de los juegos de estrategia con más éxito y los ha combinado de forma única para obtener un resultado magnífico.

Steel Panthers III 38
60 años de guerra mecanizada. SSI retoma por tercera vez una de sus juegos más populares, y el resultado no decepcionará a los amantes del género.

Gettysburgh 40
Emoción en tiempo real. Un juego cuya atmósfera envuelve, arrebata y transporta al jugador hasta los acontecimientos que casi costaron sus sueños a Washington. ¿Qué hubiera ocurrido de vencer la Confederación?

Bucaneer 42
En busca de la aventura. En una época no tan lejana como parece, en unos mares que cerraban los límites del universo conocido para entonces, españoles, ingleses y franceses lucharán por la defensa de sus intereses.

ACCION

Oddworld: Abe's Oddysee 44
El héroe de los labios cosidos. Conoce en profundidad el mejor juego de plataformas que hay ahora mismo para PC. Acompaña a Abe en su odisea por los laberínticos niveles del juego y rescata a sus congéneres para librarles de la trituradora y la lata.

Worms 2 50
¡Repetimos!. A lomos del fin de año aparece la segunda parte de un interesante juego caballo entre la estrategia y la acción. Si segundas parte nunca fueron buenas, ahora es el momento de afirmar que al menos son iguales.

Turok: Dinosaur Hunter 52
Simplemente fantástico. El mundo necesita un héroe que domine los secretos de La Tierra Perdida. Este singular personaje es Turok, quien tendrá que enfrentarse con dinosaurios, alienígenas y numerosos peligros para derrotar al malvado Campaigner.

Screamer Rally 54
Caballos salvajes. Fiabilidad, jugabilidad, rigor y la emoción de un rugir pasado de vueltas, ofrecen en bandeja un juego de alta calidad con pocas novedades. No obstante, la diversión está asegurada.

Men in Black 56
Nada es lo que parece. El exitoso filme de ciencia ficción que protagonizaran Will Smith y Tommy Lee Jones llega al ordenador con un juego a caballo entre la aventura y la acción.

I-War 58
De otra galaxia. Surca el espacio en pos de los separatistas que pretenden sembrar el caos en el universo conocido. Atrévete a pilotar una nave espacial y a combatir hasta la muerte por la Commonwealth.

Hercules 60
¡Tiembla, Hades...!. Hijo legítimo de la película que -¿todos?- deberemos ver obligatoriamente estas Navidades, este juego de plataformas sigue en la misma línea Disney: calidad gráfica y gran parecido con sus predecesores.

Computer Gaming World
LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

Postal 62
En primera línea de fuego. Con novedades moderadas y un aspecto poco común en los juegos de acción, estos escenarios pintados serán testigo de la más devastadora de las debilidades humanas: el placer de matar.

Dark Rift 64
Una posible victoria. En el más puro estilo Virtua Fighter, pero con menos solera, tan sólo apuntar que se trata de un juego de lucha más; sin grandes ausencias ni grandes novedades. 35º en la escala Celsius.

Uprising 66
Un arcade estratégico. En una curiosa combinación de géneros, la compañía 3DO nos ofrece un arcade 3D en primera persona que tiene grandes dosis de estrategia,

Gripped Off Road 68
Batiendo el barro. Un nuevo experimento de Sierra para nuevos tiempos. Coches para hacer el bestia y un editor de niveles que te proporciona la herramienta adecuada para satisfacer cualquier cosa que tu mente imagine.

Take no Prisoners 70
El precio de la sangre. Resultado de una mezcla entre un doom y un machine hunter, este arcade en 3D, ofrece entre otras cosas, un impresionante escaparate armamentístico y laberintos inconmensurables. ¿Serás capaz...?

Mass Destruction 72
¡Se sale!. En muchas ocasiones las cosas sencillas guardan en su interior el potencial y la capacidad de divertir como no lo hacen los más complicados sistemas de juego. Estos tres tanques han conseguido ese difícil objetivo.

G-Police 74
El vértigo del vacío. Nunca mejor expresado ese conjunto de sensaciones al moverte en el vacío, como en el libro de Orson Scott Card "El juego de Ender". Moverse por este universo Psygnosis supone la misma entereza para el jugador.

Star Warped 76
Bienvenido Mr. Vader. Sin apearse del burro de la parodia y el ridículo, Parroty Interactive la emprende ahora con La Guerra de las Galaxias. ¿Nunca te has preguntado cómo sería un hijo de Yoda y Leia?

Chasm 78
Dentro del laberinto. Pocas cosas hay que puedan sorprender en los universos doom. Pocas que no se hayan hecho ya. Quizá, sólo quizá, ese imperceptible temblor que rubrica el fin de una muerte violenta...

Thunder Off Shore 80
Ultrasónico. Con más dificultades para salir al mercado de las que tendrás tu para pasar los niveles, a las puertas de tu PC llama un juego de acción trepidante, velocidad, lanchas y multitud de circuitos. ¡No está mal!

DEPORTES

Fifa 98: Rumbo al Mundial 82
Puro espectáculo. Esta representación del deporte-espectáculo alcanza las mayores cotas de calidad y jugabilidad vistas hasta hoy.

Virtual Pool 2 84
Sobre el buen uso de los tacos. Aunque más que virtual, parece real, nunca podrás saltar el ojo a nadie con el taco, aunque... viendo productos de tal calidad, uno se pregunta si ese momento andará muy lejos.

British Open Championship Golf 86
El golf más tradicional. Agua, lluvia, niebla..., tan sólo falta incluir algunas tradiciones británicas en esta perfecta representación del mayor evento en el mundo del golf.

NBA Hang Time 88
Espectacularidad en grado sumo. "Lo nunca visto" aparece muchas veces en los titulares de los artículos, pero en esta ocasión es evidente. No me dirás que es normal dar unos saltos mortales antes de encestar...

SIMULACION

Joint Strike Fighter 90
Bueno y bonito. A veces no vale la pena invertir el dinero que cuesta un producto, dada su calidad, pero esta vez la excepción confirma la regla. Y un buen trabajo merece todos los reconocimientos.

Cart Precission Racing 92
En los límites de la realidad. Gráficos similares a los de los mejores juegos de fórmula 1 y una jugabilidad excelente en el comportamiento de los coches, te ofrece en vivo y en directo las dificultades que supone conducir un bólido.

secciones

8 Léeme.bat
Las noticias de última hora se agolpan en nuestra redacción. Infórmate de los más recientes lanzamientos en series económicas y las novedades que nos depara el futuro.

12 Interfaz
Tus dudas sobre juegos, ordenadores, y otros temas relacionados con la informática, resueltas en esta sección.

14 Zona Beta
Un pequeño aperitivo de los lanzamientos que llegarán a las tiendas en las próximas semanas. Parece que el futuro más inmediato nos reserva mucha estrategia y puzzles, acción sin límite y batallas espaciales.

96 Contenido del CD
Instrucciones de instalación y uso del CD-ROM de este mes, que incluye el juego de acción OSARIUM, y una demo jugable de Men in Black.

98 Top CGW
Grandes novedades este número en la lista de los 50 mejores juegos, recopilada con los votos que envías mes a mes.

Este mes
te regalamos
el trepidante juego
OSARIUM
Encontrarás sus instrucciones
del juego en la página 96.

SEVEN KINGDOMS

Diseñado por Trevor Chan

Seven Kingdoms es un juego de estrategia en tiempo real en el que podrás crear tu propio imperio. Para triunfar requerirás la mezcla exacta de diplomacia, comercio, espionaje, inteligencia y brutalidad militar.

La gente en Seven Kingdoms

Tienen emociones humanas reales. Se enfrentarán o mostrarán lealtad a sus Comandantes, a sus Reyes y a otras razas en función de cómo sean tratados. Cada humano tiene su propio nombre y sus propias características y habilidades en su profesión (constructores, mineros, investigadores, soldados, espías, fabricantes...). Sus habilidades irán mejorando a medida que vayan cogiendo experiencia.

Ejércitos

Entrena a tus soldados. Elije a tus Generales entre lo mejor de tu tropa y no te olvides de pagarlos y recompensarlos. Pero cuidado: cuanta más gente llames a filas, menos tendrás para cultivar cosechas y levantar la economía y más bajará tu popularidad.

Comercio

También tendrás que dedicar tu tiempo a crear un imperio económico de minas, fábricas, mercados, caravanas, puertos y barcos que recorran el mundo entero. Esto te reportará mayores ingresos que la opción feudal de simplemente financiarte por impuestos (aunque esto también lo puedes hacer...).

Espionaje

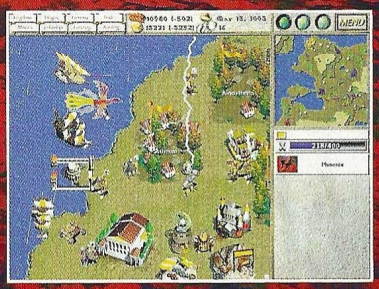
Infiltra espías en los reinos enemigos. Ahí, en pueblos, fábricas, Torres de la Ciencia, minas y fortalezas, podrán crear discordia, sabotajes, sobornos, robar información, capturar edificios, intentar asesinar al Rey o subir de rango en los ejércitos enemigos, incluso hasta llegar a ser un General o el propio Rey. Sin embargo, los enemigos también tienen sus espías, por lo que conviene crear una buena red de contraespionaje...

Mercenarios

Podrás hacer uso de mercenarios que se te ofrecerán en tus tabernas. Estos mercenarios son trabajadores, soldados o científicos en busca del reino que más les pague. Deberás tener cuidado, pues alguno puede ser un espía pagado por un reino enemigo...

Pueblos Independientes

A lo largo del mundo encontrarás multitud de pueblos independientes. Estos pueblos tienen un gran valor, ya que sólo con un imperio multi-racial podrás aprovecharte de las habilidades de las distintas culturas.



Diplomacia

La diplomacia juega un papel muy importante en Seven Kingdoms. Podrás hacer y romper tratados de amistad o alianzas. Podrás declarar la guerra o la paz, demandar tributos, pedir ayuda o comida, firmar acuerdos o boicots comerciales, etc.

La ciencia

Gracias a la pericia de tus científicos podrás inventar avanzadas armas de guerra y barcos mejores y más poderosos.

Frythans

Las guaridas de estas extrañas y peligrosas criaturas guardan en su interior enormes cantidades de oro y, lo más importante, los antiguos Pergaminos de Poder que te permitirán construir los Templos del Poder para invocar a los dioses.

Los Dioses

Cada nacionalidad tiene sus propios dioses, cada cual con un poder único. Aunque estas divinidades no son inmortales, sus poderes son mucho mayores a los humanos.

El juego

Puedes jugar a Seven Kingfoms solo o contra otros seis jugadores por red o en Internet. Cada partida será diferente a la anterior, ya que puedes variar múltiples factores del juego. Además, en cada partida se genera un nuevo mapa de forma aleatoria. También podrás establecer múltiples condiciones de victoria.

MÁS INFORMACIÓN, DEMO Y FORO DE DISCUSIÓN:
http://www.friendware-europe.com

ESTRATEGIA

SEVEN KINGDOMS

Diseñado por Trevor Chan

Textos y voces en castellano

"El juego de estrategia más importante desde Civilization II"

–Powerplay–

ENLIGHT SOFTWARE
Enlightening Entertainment

INTERACTIVE MAGIC

www.imagicgames.co.uk

Windows® 95 CD-ROM

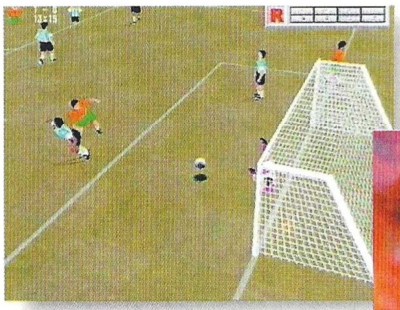
Friendware

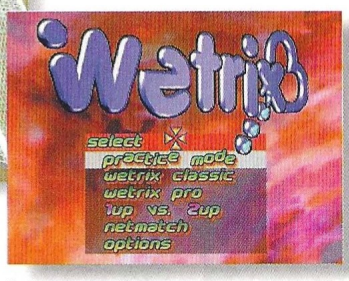
www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97

Bienvenidos

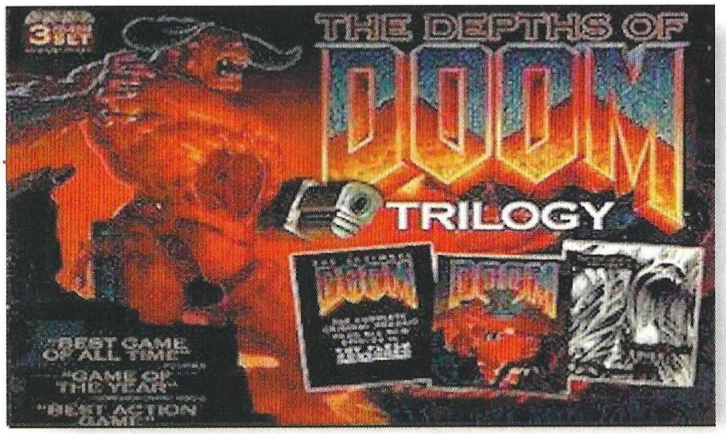
La compañía francesa Infogrames ha abierto oficinas en España, desde donde un equipo de profesionales se ocupará de la promoción y distribución de los productos que Infogrames, Ocean, y otras empresas del grupo lancen al mercado. Con ésta son ya cinco las sedes con que cuenta esta compañía en Europa, correspondiéndose este crecimiento con el de su catálogo, que en materia de juegos se verá ampliado próximamente con títulos como Matchday 3 –una nueva edición del clásico juego de fútbol–, MotorMash –un juego de coches de una acción trepidante–, F-22 ADF –el nuevo simulador de caza de combate–, Tintín 2 –una nueva entrega de las aventuras del popular personaje–, y Wetrix –un juego de puzzles 3D–, además de otros títulos que encontrarás en otras secciones de este número de Computer Gaming World y algunos más cuyo lanzamiento está más lejano en el tiempo, como Pilgrim, Outcast y Hexplore. Algunos de ellos ya están disponibles en las tiendas. Desde aquí les deseamos un buen comienzo y un halagüeño futuro.





Más juego

Friendware presenta para estas Navidades, además de sus títulos de primera línea, una serie de compilaciones y recopilaciones que harán las delicias de muchos seguidores de los juegos de acción, así como de alguno de sus títulos más recientes. En primer lugar, los jugadores de Incubation encontrarán nuevos niveles en las páginas web de Blue Byte y Friendware. Continuando con las ampliaciones, salen iF22 Golfo Pérsico, con más de 150.000 kilómetros cuadrados de terreno que abarcan Irán, Irak y Kuwait, a modo de misiones adicionales para el reciente iF22; y Duke Nukem 3D: Duke Apocalipsis, con nuevos niveles, armas, enemigos y utilidades. Para coleccionistas sale Doom Trilogy, que incluye Ultimate Doom, Doom II, Master Levels for Doom II y Maximum Doom –con más de 3000 niveles para Doom y Doom II–. Todos estos productos salen a un precio de 3.750 pesetas.

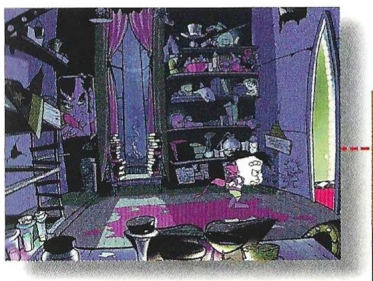


La nueva generación

Logitech tiene ya en el mercado un nuevo pad que ha sido bautizado como CyberMan 2, un dispositivo que emplea tecnologías óptica y digital para permitir seis grados de libertad en los tres ejes y personalizar los botones mediante un sencillo panel de control. Basado en una tecnología desarrollada para misiones espaciales de la NASA, el CyberMan2 obtiene su máximo rendimiento con los juegos de acción 3D, logrando que el jugador se sumerja totalmente en la atmósfera del juego. La precisión y ergonomía de este nuevo dispositivo son fantásticas.

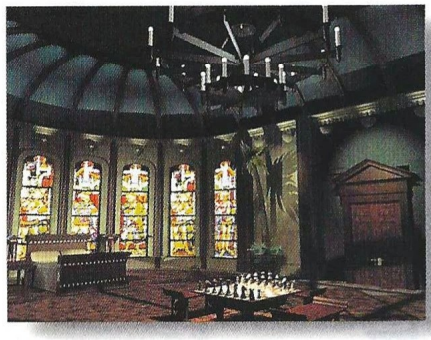
Terror rosa

Ya se está preparando la edición en castellano de La Pantera Rosa 2, una entretenida aventura gráfica que llevará al felino por cinco países diferentes en busca de la cura para una pequeña amiga, quien ha sido transformada en un horrible monstruo por su hermano. Éste, sin saber bien lo que hacía, esta-



ba jugando con unos libros de magia negra cuando se produjo el accidente, y para obligar a la Pantera a ayudarles, lanzó otro cruel conjuro sobre el protagonista del juego. En su búsqueda, el protagonista descubrirá que hay algo más que un simple accidente tras los hechos acontecidos. Esta segunda entrega de la serie de La Pantera Rosa conseguirá equipararse en calidad a las mejores aventuras gráficas de corte clásico del momento, con un impresionante despliegue visual y argumental. Esperamos ansiosos que Anaya Multimedia termine con la traducción y el doblaje.

La ley de Murphy



El detective Tex Murphy, protagonista del juego The Pandora Directive, volverá dentro de poco con Tex Murphy: Overseer, una nueva aventura en cuatro CD-ROM o un DVD en la que participarán también actores de la talla de Michael York. Esta nueva entrega, cuyos hechos acontecen inmediatamente después del juego anterior, llevará a Tex a investigar el suicidio del padre de una cliente, quien

Simuladores Arcade Estrategia Educativos

JUEGOS

GE OF EMPIRES	7.290
ADE RUNNER	cons.
ONSTRUCTOR	6.495
URSE OF MONKEY ISLAND	cons.
ARK EARTH	7.290
ARK REIGN	7.290
UNGEON KEEPER	6.290
IGHT SIMULATOR 98	8.290
TBOL PRO	2.795
EROES MIGHT & MAGIC 2	7.290
EXEN II	7.290
KND	6.290
TTLE BIG ADVENTURE 2	6.290
UTBOL 6.0	2.795
MB RAIDER 2	7.290
AR TREK GENERATIONS	7.290
ARLORDS III	6.295
COM APOCALYPSE	7.290

ORDENADOR MMX

MONITOR 15" BR NE 0.28 1280X1024
CAJA MINITORRE
T. SONIDO SOUND BLASTER 16
CD ROM X24
DISCO DURO 2,6 GB ULTRA DMA
SVGA S3 VIRGE 3D 2 MB AMPL 4 MB
32 MB DE RAM EDO
TECLADO WINDOWS 95
FLOPPY 3 1/2 1.44 GB
ALTAVOCES 200 W
MICROFONO
RATON
MB QDI TITANIUM CON CHIP TX
1 AÑO DE GARANTIA

INTEL PENTIUM 166 MMX	149.900 + IVA
INTEL PENTIUM 200 MMX	159.900 + IVA
INTEL PENTIUM 233 MMX	179.900 + IVA
AMK K6 200 MMX	164.900 + IVA

4.000 y 6.000 PTAS.

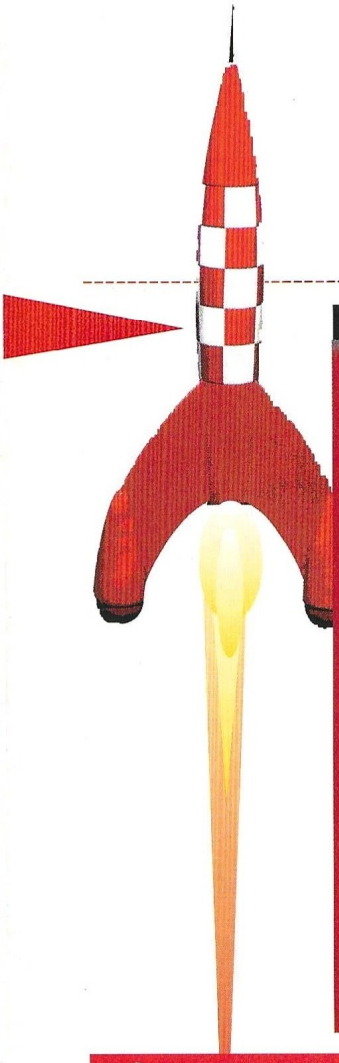
- Más de 200 juegos para probar -
- Hardware al mejor precio -
- Stock de ofertas -
- Visitanos en http://www.ludisoft.com -

Ofertas especiales para lectores de CGW presentando este anuncio y socios IVA incluido

Todo lo que necesitas en el Planeta Virtual ...

Ludisoft

C/ Oñate 9 , Metro Valdeacederas.
Tf. de pedidos : 91-579 61 19
Gastos de envio 600 pts.

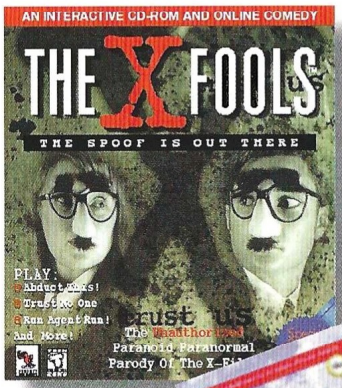


Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Asheron's Call Microsoft	03/98
Duke Nukem Forever 3D Realms	06/98
Falcon 4.0 Microprose	02/98
Final Fantasy VII Squaresoft	03/98
Might & Magic VI New World Computing	03/98
Reach for the Stars Microsoft	03/98
Starship Troopers Microprose	03/98
Warhammer: Dark Omen Electronic Arts	03/98
Panzer Commander SSI	06/98
Warhammer 40.000: Chaos Marines SSI	06/98

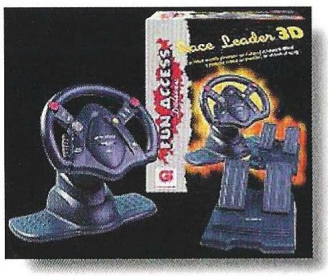
más tarde se convertirá en su esposa. Misterio y aventura se combinarán en un fantástico despliegue visual que ofrecerá, como siempre, gráficos y cine, y que servirá además como precedente para una gran sorpresa de la que aún se sabe poco: se está haciendo una película basada en The Pandora Directive. De momento, los usuarios norteamericanos ya podrán disfrutar este mes con Overseer.

Nuevas parodias



Expediente X y Microsoft son los centros de atención de los dos próximos productos de Parroty Interactive, la factoría de burla sin límites. X-Fools, de lanzamiento inmediato, presentará a los agentes Mully y Scuddder investigando terribles conspiraciones y complots para controlar el mundo, aunque quedándose en meras generalidades y sin profundizar demasiado en ninguno de los temas que toca la serie, pero ridiculizando, eso sí, hasta al apuntador. Microshaft Windblows 98 será el siguiente, un prometedor producto de adquisiciones imperialistas y monopolistas que en su presentación en el pasado Comdex tuvo a un doble de Bill Gates deambulando por la feria preguntándose "¿Qué empresa me compraré hoy?". El actor fue inmediatamente expulsado del recinto.

Pilotos al volante



Ubi Soft ha lanzado al mercado el Race Leader 3D, un volante que incluye pedales de aceleración y freno, y cambio de marchas, con el que se podrá aumentar la sensación de realismo en el control de títulos como Formula 1 Racing Simulation y POD. El Race Leader 3D posee ángulo de giro de más de 180º, centrado automático, sensibilidad programable, cuatro botones de control, un pad de 4 direcciones y se puede ajustar sin problemas a la mesa o entre las piernas del jugador. El Race Leader 3D funciona como mínimo con un 486 DX, Windows 3.1 y Windows 95.

Teletipo

Red Baron 2 y Sierra Pro Pilot están disponibles en las tiendas desde el día 19 de diciembre. Aunque del primero sólo ha salido la versión americana, una vez que la española esté disponible, los usuarios podrán canjearla de forma gratuita.

Armored Fist 2 no saldrá hasta el mes de febrero, ya que aunque la versión americana está ya finalizada, se está localizando íntegramente al castellano, lo que ha retrasado su lanzamiento.

Arcadia ha lanzado al mercado, dentro de la serie económica Golden Line, los títulos International Rally Championship, Gender Wars y Fatal Racing.

Por primera vez un producto de la televisión va a ser llevado al ordenador: las dos series ya emitidas en España, Hércules y Xena, tendrán juego a lo largo del año que viene.

Sierra ya dispone de su propia red para jugar en Internet, WON.NET, donde se podrán establecer conversaciones con otros usuarios y jugar a títulos como el recientemente aparecido Lords of Magic.

actua SOCCER 2

El fútbol real

es ahora mejor...

Actua Soccer 2 presenta a Alan Shearer, el famoso goleador inglés, quien selecciona sus 11 estrellas del balón para enfrentarse a ti. Las secuencias de captura de movimientos las ha proporcionado el delantero del Liverpool Michael Owen, y los comentarios interactivos en directo son de Barry Davies y Trevor Brooking.

Incluye los 64 equipos internacionales más importantes

Actua Soccer 2...
Lo más cercano a la realidad que podrás conseguir.

Pantallas tomadas de la versión Playstation

PlayStation

PC CD ROM

actua SPORTS SERIES

Distribuido por: Arcadia A FUNSOFT. COMPANY

POWERVR

Gremlin INTERACTIVE

© 1997 Gremlin Interactive Ltd. Todos los derechos reservados.
Actua® es una marca registrada de Gremlin Interactive Ltd.

Interfaz correo

Hola amigos. Mi problema es que estoy atascada en Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes. He conseguido la gorra de Paul y he ido a la tienda donde se supone que la compró su padre, pero no consigo ninguna información. Sé que se trata de molestar a los clientes, pero toco los cuernos que están colgados de la pared y no parecen advertirlo.

Eva Pilar Alonso
Madrid

Verás, Eva, cuando entres en la tienda y hables con el dependiente, sólo habrá una forma de hacer que los clientes salgan fuera, y esa será mirando los escudos de armas. Entonces habla con Watson y verás cómo el dependiente habla de otra manera.

Amigos de Computer Gaming World: necesito ayuda para el juego Constructor. Me pide una casa con seto orgánico e invernadero y no consigo la forma de fabricarlos.

Francisco J. Aguilar
Cádiz.

Verás, Francisco, no hemos tenido oportunidad de encontrarnos en tu situación a pesar de haber jugado Constructor, y no hemos encontrado ninguna referencia en el juego a tu petición, pero te hemos conseguido un número de teléfono en donde te informarán de cuanto necesites saber acerca de Constructor. Es el número del soporte de New Software Center, la empresa que lo distribuye. Llama, pues al 902 11 39 18 y esperamos que tus dudas queden resueltas.

Estoy jugando "La Daga de Amón Ra" y no puedo deshacerme del asesino que me persigue en el acto V de ninguna de las maneras. Lo he probado todo y no da resultado. ¿Cómo puedo conseguirlo?

Miguel García
Carmona (Sevilla)

En tu carta nos muestras los trucos que has empelado para deshacerte del asesino en la habitación del pedrodáctilo, pero tengo que decirte que nada de eso funcionará, puesto que lo único válido es cerrar la puerta y la atranques NO usando el hueso, como propones en tu carta, sino utilizando el trozo de alambre en los tiradores de la puerta. Desde ahí, ve a la sala de armaduras y continúa al norte por el pasillo. Usa la silla de la izquierda sobre el tragaluz, sube encima de ella y ábrelo.

Hola amigos de C.G.W.: no sé cómo continuar en el juego Mundo Disco II. No puedo utilizar la escalera ni conseguir la sangre de ratón. Tengo las botas, pero el olor no quiere entrar en ellas. ¿Podríais ayudarme?

Marcos Estelrich
Mallorca.

Todas tus dudas están interrelacionadas en el juego. Deberás hacer cantar al gallo para que el vampiro crea que es de día y vuelva a su ataúd. Mientras tanto Rincewind tendrá que ir al cementerio, recoger el pico, entrar en la cripta y alcanzar el ataúd del vampiro con la escalera. Tomando prestados sus dientes falsos, podrá morder al ratón y guardar su sangre dentro del tubo de ensayo. En cuanto a las botas y su olor, una vez hayas dado el ectoplasma a la señorita Cake, conseguirás a cambio la botella con el genio. Ahí es donde debes meter las botas del enano encerrando dentro el olor nauseabundo que despedía uno de los mendigos de las sombras.

Soy un lector vuestro y tengo un problema con Prisoner of Ice. En el número veinticuatro decíais que para completar el pase de la base Edwards, se necesitaba una foto y el sello. Este último lo tengo, pero la foto no la encuentro por ningún sitio.

Francisco Moraleda.
Barcelona.

En el despacho donde pasaste los primeros minutos en la base Edwards, en la mesa del fondo encontrarás dentro de uno de los cajones un carnet, junto a una cajetilla de cigarrillos. En la sala de transmisiones, tendrás que poner el carnet sobre el vapor de la tetera para que tu foto se desprenda de él.

Amigos de Computer Gaming World. En el juego Alien Odissey, me encuentro atrapado en una sala que tenía un campo de fuerza bastante grande. Tiene a la derecha dos niveles y hay ordenadores que puedo encender, pero no sé cómo pasar de ahí porque se apagan solos.

Ana Cuenca.
Palencia

Tendrás que resolver el enigma en esa sala para continuar, y no es otro que mantener todos los ordenadores encendidos a la vez aunque sea un solo segundo. El tiempo es muy importante y ya que tienes que usar un ascensor para pasar de un nivel a otro y encender el último ordenador antes que se te apague el primero, tendrás que hilar muy fino para conseguirlo, pero es una cuestión de maña y práctica.

Me gustaría que me echaseis una mano en Maniac Mansion: no sé con qué hay que regar la planta carnívora ni cómo tratarla para que llegue al piso de arriba y pueda trepar por ella.

Carla López.
Avilés (Asturias)

Para que la planta carnívora crezca, tendrás que regarla con el agua del estanque. Desde ese momento intentará comerte, y necesitarás parar su crecimiento dándole Pepsi. Ahora podrás trepar por ella hasta el observatorio y echar la moneda en la caja para monedas.

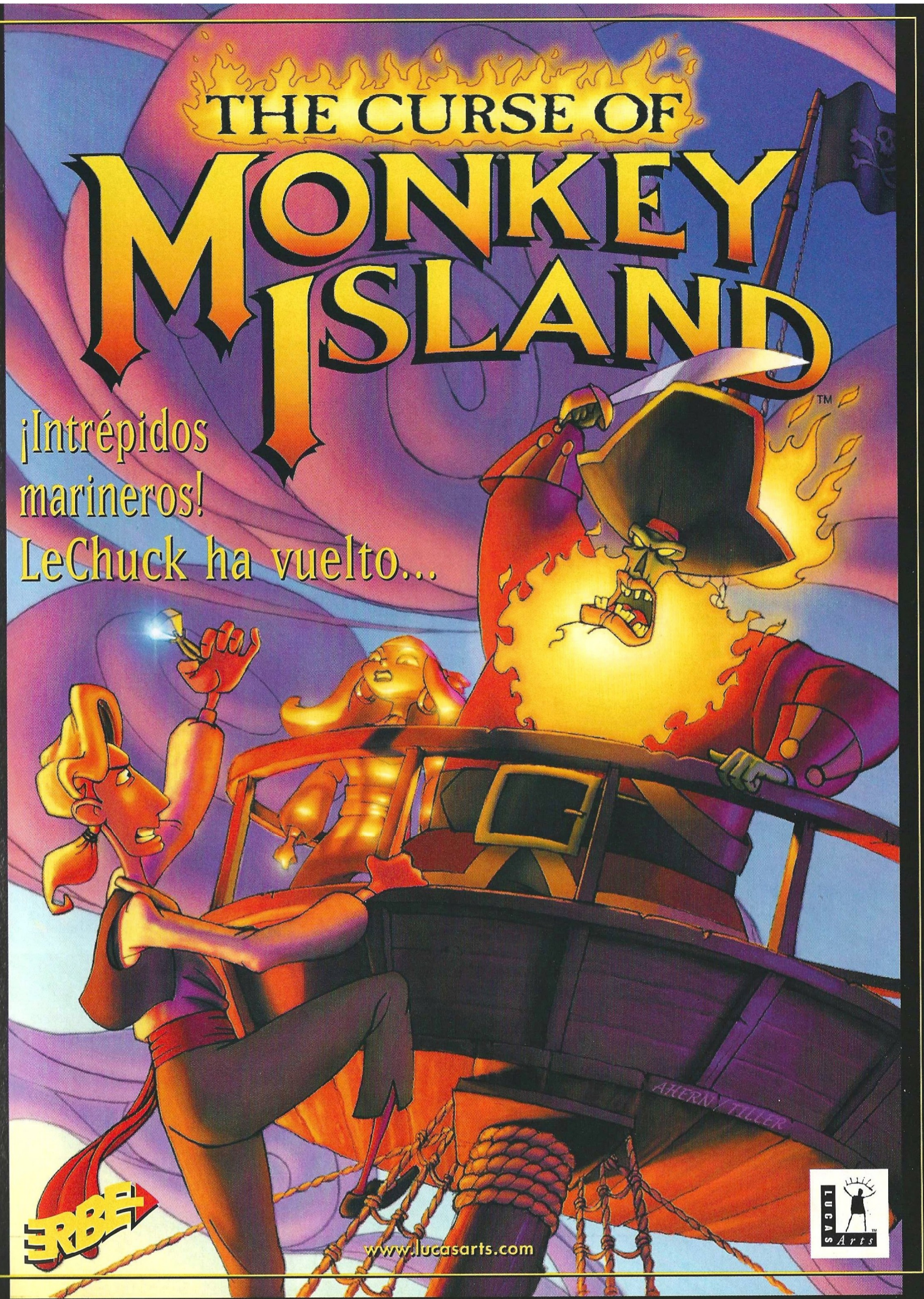
Hola. Soy Jorge y me encuentro atascado en el laboratorio secreto de Ripper. No sé cómo arreglar la computadora. ¿Podéis ayudarme?

Jorge Ratia
Alcalá de Henares

A tu derecha están los chips, y a la izquierda los puertos divididos en cinco filas. Si nombras los chips de la "A" a la "P" de arriba abajo, tendrás que colocarlos de la siguiente forma: Fila 1, chips "K" y "D"/ fila 2, chips "E", "H", "M", "P" y "F"/ fila 3, chips "A", "J", "G", "O", "N"/fila 4, chips "I", "L"/ fila 5, chips "B" y "C".

Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:

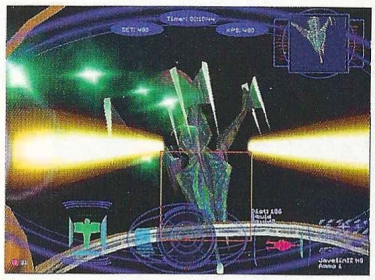
Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica.
C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid



© Lucas. Todos los derechos reservados.

ERBE Software S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66 31 Servicio técnico: (91) 320 90 01
Correo electrónico: erbe@erbe.es

Wing Commander: Prophecy



Una de las sagas más aclamadas y criticadas tendrá pronto continuación con nuevas batallas espaciales. Wing Commander 5 quiere enmendar los errores de su predecesor. ¿Lo logrará?

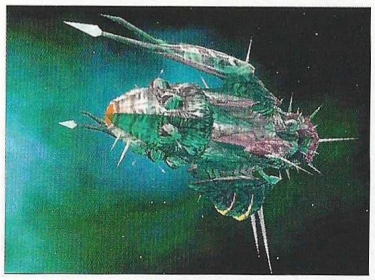
Wing Commander: Prophecy

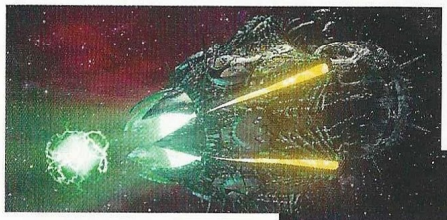
Editor: Origin
Distribuidor: Electronic Arts

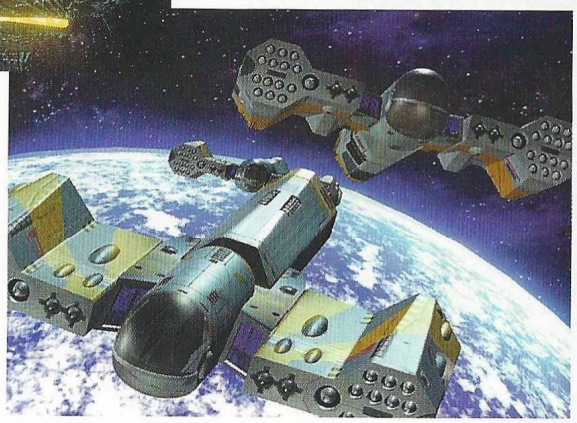
La batalla continúa

Un nuevo guión y más secuencias cinemáticas en las que no faltarán Mark Hamill, Tom Wilson y Ginger Allen, presentará nuevos personajes y una raza alienígena creada por Syd Mead, quien participó en el concepto visual de Blade Runner. Un estilo gráfico diferente y una banda sonora de película serán el caballo de Troya con que Origin intente abrirse paso hacia los jugadores perdidos con la cuarta entrega de la serie, amén de un nuevo sistema 3D y una programación a priori nueva.

Wing Commander: Prophecy tendrá opción multijugador en red, por módem y vía serie, e incorporará soporte para tarjetas 3D con todo el despliegue visual que ello implica. Si Origin ha creado de verdad un buen juego que consiga renovar la saga, o simplemente ha hecho más de lo mismo, es algo que pronto sabremos, ya que la edición en castellano del juego está a punto de salir a la calle.







War Wind II: Human Onslaught

Exactamente un año después de la aparición de War Wind, llega su secuela. Las cuatro razas originales se han combinado en dos nuevas facciones, y en escena entran dos bandos humanos.

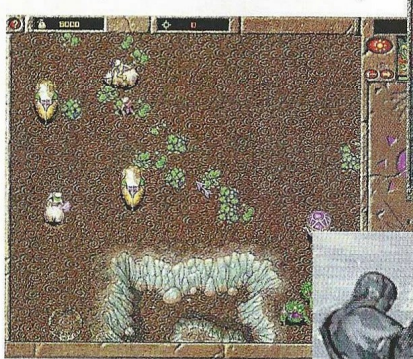
War Wind II: Human Onslaught

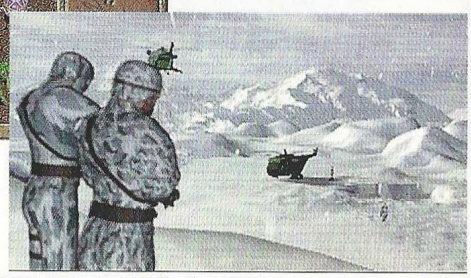
Editor: SSI/Mindscape
Distribuidor: Proein

Incursión de los humanos

Con algo más de énfasis en el argumento llega War Wind II, donde combatirán cuatro partes interesadas en el conflicto de Yavaun, cada una de ellas con sus propias unidades especializadas. Entre las novedades se incluyen más opciones para las órdenes, nuevos métodos de entrenamiento y especialización, y gráficos mejorados. Para introducir a los humanos y no dejar de lado a las razas procedentes del primer juego, Shama'Li, Eaggra, Tha'Ronn y Obblinox se han unido por pares en dos nuevos grupos llamados S.U.N. y Overlords.

Por lo demás, y de momento sólo en apariencia, War Wind II: Human Onslaught parece más de lo mismo: los sistemas de construcción e investigación no varían, el interfaz es muy parecido, y la mecánica del juego sigue los pasos de la primera parte. En el aspecto multijugador sí parece haber alguna distinción con respecto a su predecesor, ya que existe la opción de juego en Internet. El mes que viene ampliaremos y detallaremos más nuestras impresiones acerca de este título.

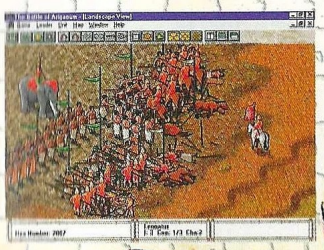


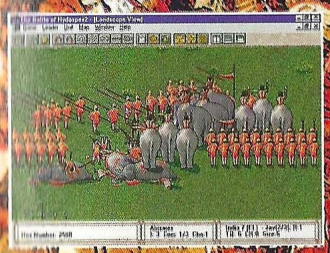


ESTRATEGIA

Las Grandes BATALLAS de ALEJANDRO MAGNO

¡CONQUISTA EL MUNDO ANTIGUO!





RECREA LA VIDA PASO A PASO DE UNO DE LOS MÁS GRANDES GENIOS MILITARES DE LA HISTORIA

Textos y voces en castellano

Basado en el célebre juego de mesa de GMT Games

En breve:

Las Grandes Batallas de Anibal

Las Grandes Batallas de Julio César

MÁS INFORMACIÓN, DEMO Y FORO DE DISCUSIÓN:
http://www.friendware-europe.com

Windows® 95 CD-ROM

INTERACTIVE MAGIC
www.imagicgames.co.uk

Friendware
www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97

Copyright ©1997 Interactive Magic. Todos los derechos reservados.

F-22 Raptor

Tras la resolución en los tribunales sobre quién tenía derecho y quién no a la utilización del apellido Raptor para su simulador de F-22, Novalogic tiene ya listo su juego, que cuenta con poderosos argumentos para convencer a los aficionados.

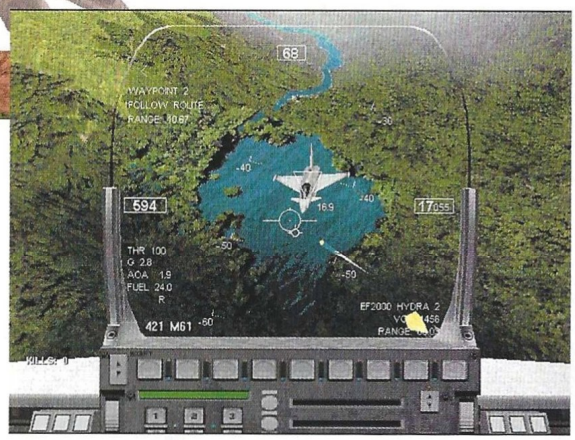
F-22 Raptor

Editor: Novalogic
Distribuidor: Virgin

El caza genuino

Sólo queda el nada despreciable detalle de la localización al castellano, pero la versión en inglés ya está terminada. El Lockheed Martin F-22 vuelve a ser protagonista una vez más de una ambiciosa simulación de vuelo y combate, que en esta ocasión se ceñirá de forma más sólida a una trama argumental para hacer que el jugador se sienta más integrado en el curso de los acontecimientos.

El acentuado realismo de F-22 Raptor se verá potenciado con las tarjetas 3Dfx, aunque por supuesto éstas no influyen en absoluto en el aspecto físico de la simulación, algo que Novalogic ha querido cuidar mucho en esta ocasión. Nuevas misiones y campañas, con opción multijugador, aturdirán al piloto por un elevado nivel de acción y complejidad que sabrán agradecer los aficionados a un género que cada vez más, lleva los conflictos bélicos al ordenador con una fidelidad increíble.



Ultim@te Race Pro

Después de Dark Earth para PC y Nightmare Creatures para consola, Kalisto está a punto de lanzar un juego de carreras de coches, una evolución de anteriores versiones realizadas para consola.

Ultim@te Race Pro

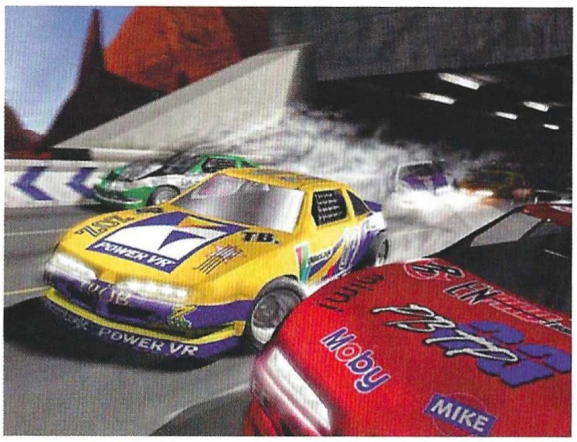
Editor: Kalisto/ Microprose
Distribuidor: Proein

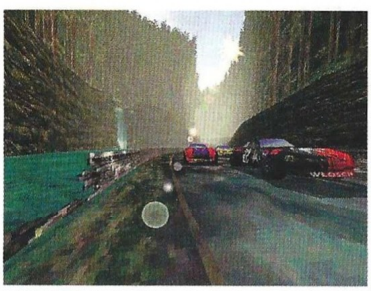
La carrera definitiva

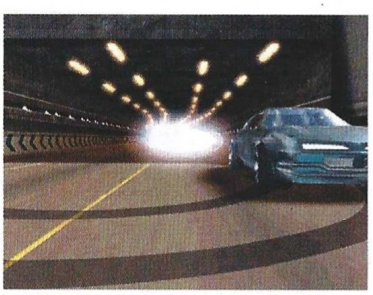
Nada menos que 16 circuitos y uno extra para el modo multijugador (que incluye opción para Internet con 16 jugadores al tiempo), ofrece Ultim@te Race Pro, un juego de competición deportiva cuyo diseño en cuestión de pistas conseguirá elevar un poco más el listón que títulos como POD o Megarace 2 –curiosamente también creados por compañías francesas– levantaron en su día.

Gracias al soporte de tarjetas 3Dfx, Ultim@te Race Pro obtendrá un alto rendimiento en el aspecto visual, ilustrado por numerosos detalles como iluminación en tiempo real, daños en los coches, humo, marcas de neumáticos, lluvia, transparencias, e incluso difuminación de la luz. La animación corre a 25 imágenes por segundo, y existe la posibilidad de alterar la resolución y el número de colores para adaptar el juego a casi cualquier máquina.

Ultim@te Race Pro contará con diversos modos de competición, además de factores climatológicos que influirán sobre el terreno, dificultando con ello la –ya de por sí nada sencilla– conducción.





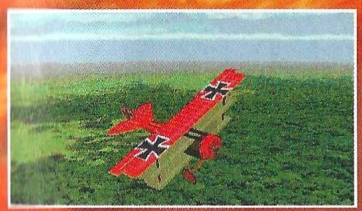


Red Baron®

Dos Ases son demasiados: el Barón Von Richtofen o tú.

Más de 60.000 Km² topografiados con la tecnología 3-Space ™

Te falta combustible, las alas de tu triplano crujen bajo la presión del viento. El traqueteo de la carlinga se hace cada vez más violento. Y a tus pies, las bombas de la escuadrilla siembran el pánico, el sonido de las sirenas es cada vez más intenso y los convoyes enemigos tratan de ponerse a cubierto ante la amenaza. Pero antes de ponerte al mando de tu escuadrilla, deberás medirte con los más gloriosos pilotos de los inicios de la aviación. Gana su respeto y admiración, o serás olvidado por la Historia.



Vuela en más de 22 aviones legendarios con la más avanzada Inteligencia Artificial.

El Barón Rojo es el sobrenombre que dieron a Manfred Von Richtofen sus enemigos. Se convirtió en el más temido, el mejor: un As entre los Ases, con más de 80 victorias.

Microsoft SideWinders

Optimizado para el nuevo joystick "force feedback"

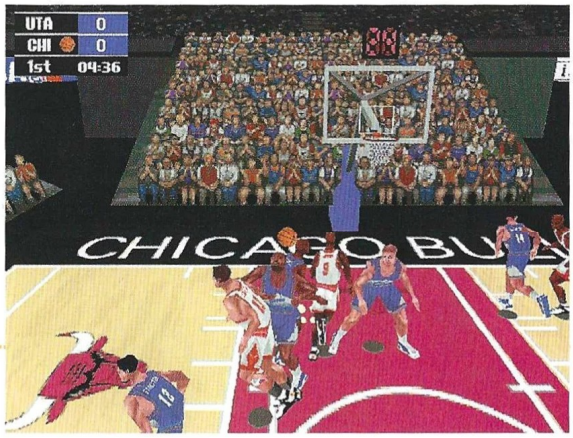
SIERRA®

© 1997. Sierra On-Line, Inc. TM y ® son marcas registradas.
Microsoft Side Winders es una marca registrada de Microsoft Corporation.

COKTEL EDUCATIVE

Avda. de Burgos, 9-1.° of. 2
Madrid 28036
Tel.: (91) 383 26 23
Fax: (91) 383 24 37
Hot Line: (91) 383 27 60
Internet: www.infornet.es/sierra

NBA Action 98



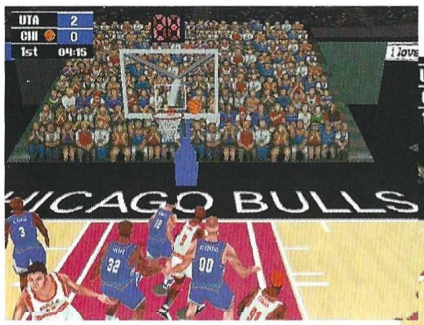
Bajo las elevadas cifras de venta de los juegos de fútbol se encuentran los de baloncesto, al parecer segundos en preferencias para los usuarios. Después de World Wide Soccer, Sega se atreve con el basket.

NBA Action 98

Editor: Sega
Distribuidor: Sega

Estrellas de la NBA

La compañía norteamericana no pierde el tiempo en la ampliación de su gama de títulos para PC, y dentro de esta línea, ha obtenido licencia de la NBA para crear un juego que parece combinar la acción y la simulación deportiva en una justa medida, ofreciendo todos los equipos actuales de la temporada norteamericana, con todos sus jugadores, estadísticas y datos oficiales.



Como no podía ser menos, NBA Action 98 posee un entorno 3D que incluye modelos tridimensionales, capturas de movimiento real para la animación, y multitud de controles para obtener unos efectos comparables a los de un juego de fútbol en los pases y tiros a canasta. Por ello se podrán ver en pantalla ágiles fugas, impresionantes tiros, y toda clase de remates dignos de las competiciones más especializadas que celebran estas estrellas del baloncesto.

Rising Lands

¿Qué decir a estas alturas de un nuevo juego de estrategia en tiempo real? Pues como todos, éste intentará hacerse un hueco entre las saturadas hordas del género.

Rising Lands

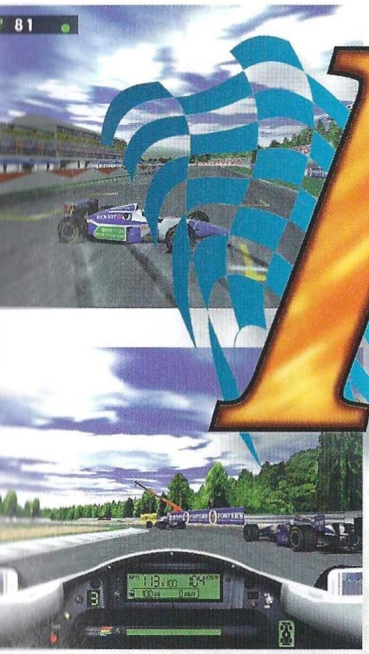
Editor: Microids
Distribuidor: Friendware

Hermano contra hermano

Tras un terrible cataclismo que asoló la civilización, la humanidad intenta organizarse y restablecer un cierto orden. Sin embargo, ante las acusadas diferencias entre las distintas facciones, nacen una serie de clanes cuyas condiciones de vida son muy similares a las que hubo durante la Edad Media.

El jugador tendrá que optar por liderar uno de los clanes, y empleando colonos y soldados, así como especialistas en diversas áreas que se corresponden con ámbitos tecnológicos, instaurar la supremacía de su clan sobre los demás. Será necesario superar más de 25 misiones para alcanzar la victoria absoluta, estableciendo alianzas, relaciones diplomáticas y comerciales, y siendo muy astuto para no crear una mala imagen del propio clan ante los aliados. Rising Lands incluirá opciones multijugador, además de un apetecible editor de escenarios.

F1 Racing SIMULATION



GRÁFICOS 3D EN TIEMPO REAL

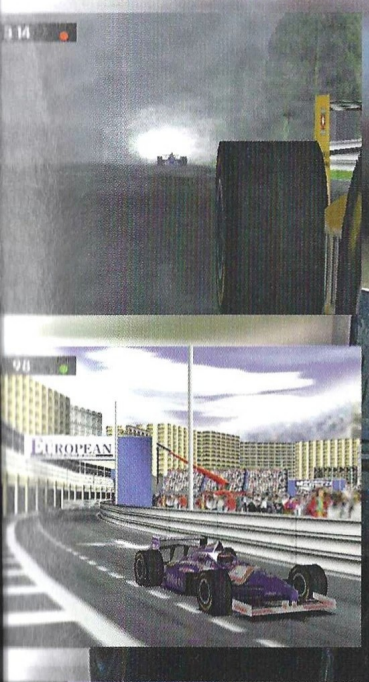
Una conducción muy realista, boxes en 3d, colisiones reales,...

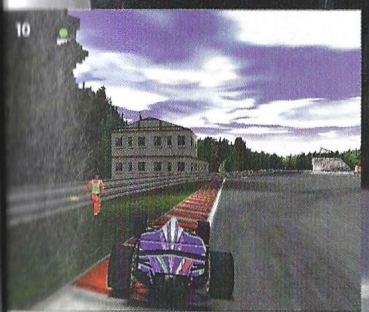
REALISMO EXTREMO

Más de 30 opciones para la configuración real del cuadro de mandos de todos los coches de carreras oficiales de la temporada pasada, mensajes de radio desde boxes e imágenes por TV de la FOCA.

CARRERAS CON DIVERSIÓN AL MÁXIMO

Modo Multijugador para competiciones a través de una red local, pantalla dividida. Formación tutorial y 3 niveles de carrera diferentes.





3D fx Interactive

UN SIMULADOR OFICIAL DE LA FIA™ 1996

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

UBI SOFT S.A.
Plaza de la Unión 1
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. (93) 544 15 00 - Fax (93) 589 56 60
http://www.ubisoft.com/spain/

Ubi Soft ENTERTAINMENT

M.A.X. 2

Siguiendo las sugerencias de jugadores de todo el mundo, y anticipando una producción que quiere sentar precedente en el género de la estrategia, Interplay ha creado esta prometedora secuela.

M.A.X. 2

Editor: Interplay
Distribuidor: Virgin

Para todos los gustos

Además de los turnos simultáneos y el sistema clásico de turnos, M.A.X. 2 incorporará una modalidad de juego en tiempo real, para todos aquellos que sufran con las esperas y sean fanáticos de la acción instantánea. El entorno visual del juego, aunque siga siendo a vista de pájaro, incluirá características 3D, de forma que una unidad que se encuentre en un terreno más elevado que otra, tendrá un tamaño mayor.

Estructuras y unidades se podrán personalizar, así como las misiones y las condiciones de victoria, de forma que cada jugador pueda crear de alguna manera su propio juego. Más de cien unidades y estructuras estarán a disposición del usuario, y el nivel de dificultad contará con siete valores distintos. La opción multijugador permitirá participar hasta a seis personas, y funcionará en red y vía módem.

Lucky Luke

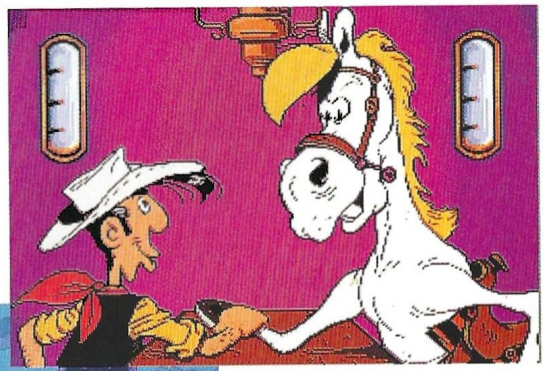
Dentro de su línea de adaptación de personajes de cómic y dibujos animados a juegos de ordenador, Infogrames la emprende ahora con Lucky Luke y sus desventuras con los Dalton.

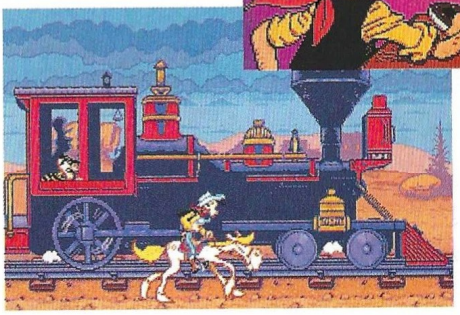
Lucky Luke

Editor: Infogrames
Distribuidor: Infogrames

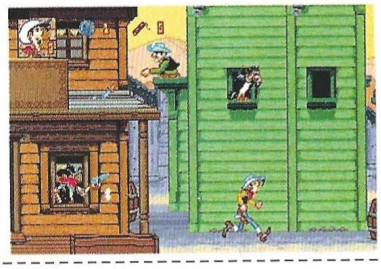
¡Alto forajido!

Después de Tintín, Los Pitufos, Astérix y algunos otros, Lucky Luke se convertirá en protagonista de un simpático juego de plataformas que le llevará por todo el salvaje oeste en pos de los infames Hermanos Dalton. En el camino encontrará diversos personajes, habitualmente víctimas de los Dalton, que le ayudarán o le proporcionarán pistas para ir avanzando.

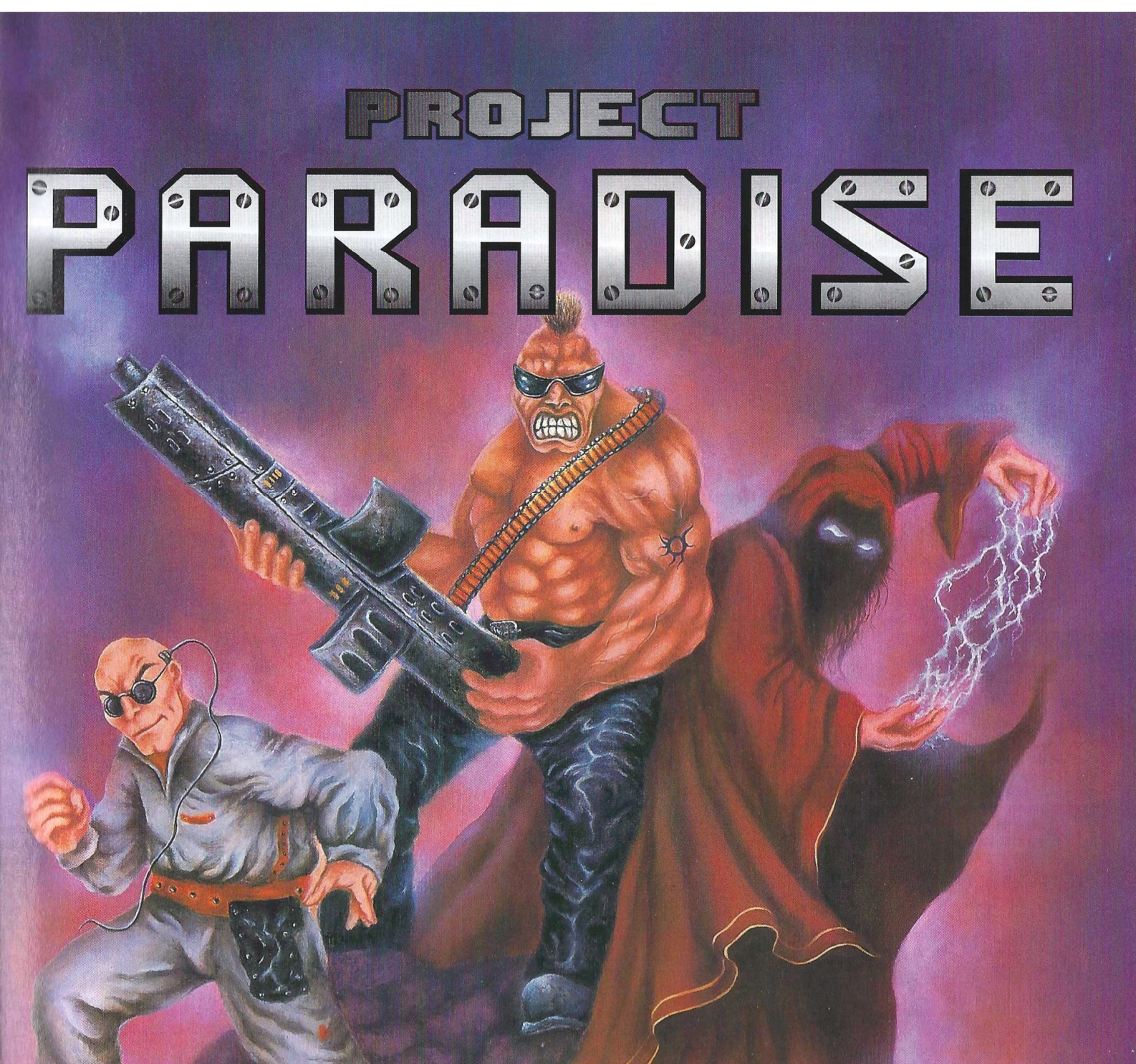




Saltos, disparos, zonas secretas, pequeños puzzles de ingenio y habilidad, se sumarán en este juego que como ya es casi norma, se adapta casi a cualquier configuración y resolución en 256 colores, con unos escenarios idénticos a los de los dibujos animados y el cómic y una animación bastante conseguida. Contra lo que se pueda pensar a priori de estos títulos, Lucky Luke hará pensar a más de uno, ya que parece avanzar un paso más en el diseño habitual de estos juegos.



PROJECT PARADISE



PENETRA EN LOS CUARTELES GENERALES DE CYBERLINK TECHNOLOGIES PARA DESTRUIR EL SATELITE QUE AMENAZA LA TIERRA

Con Raven, El Guerrero, no habrá enemigo que se te resista.

QuickSilver, El Hacker, te permitirá manipular todo tipo de ordenadores.

Damian, El Mago, te permitirá utilizar gran cantidad de hechizos diferentes.

Más información, Demo y Foro de Discusión en: **http://www.friendware-europe.com**

Friendware

www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18 - 28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46 - Fax (91) 308 52 97

Shadow Master

Un oscuro mundo de fantasía. Gigantescos oponentes mecánicos. Una implacable batalla contra las fuerzas del mal que quieren desterrar toda belleza del universo.

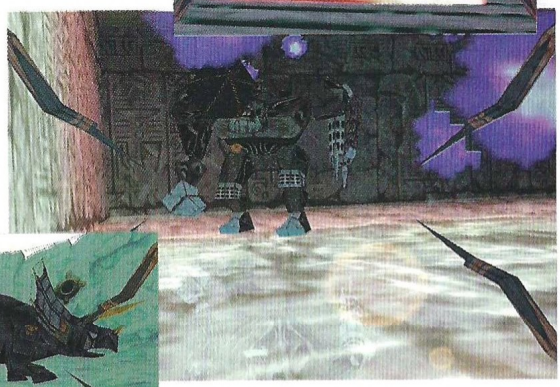
Shadow Master

Editor: Psygnosis
Distribuidor: Electronic Arts

Fantasía 3D

La obra de Rodney Matthews, un afamado ilustrador británico creador de conocidas portadas de discos, libros y novelas gráficas, ha inspirado la creación de los siete mundos de Shadow Master, un trepidante juego de acción 3D en primera persona vista desde el interior de la nave de su protagonista. El héroe de la libertad ha de exterminar a los sicarios del Señor del Mal y finalmente enfrentarse a éste en una apoteósica batalla de cuyo resultado depende el destino de millones de criaturas.

Shadow Master adopta una nueva visión de los juegos tipo Doom, consiguiendo unos resultados espectaculares de los que disfrutarán en mayor medida quienes posean tarjetas 3D. Por primera vez en mucho tiempo, un título de estas características logra una personalidad completamente única, e indudablemente esto se debe al componente visual que no se parece en nada a cualquier otra cosa. Con Shadow Master se pueden esperar unos gráficos espectaculares,



acción a raudales y una riada de adrenalina desatada ante el ordenador.

Syyrah: The Warp Hunter

Si bien son pocos los juegos de puzzles que salen a lo largo del año, da la impresión de que cada vez más, sus creadores se esmeran en lograr algo fundamental: la adictividad.

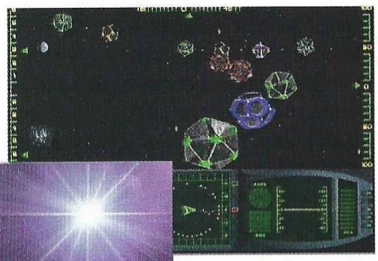
Syyrah: The Warp Hunter

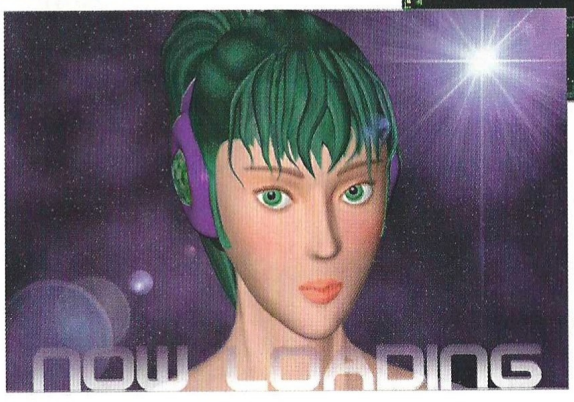
Editor: Pixelstorm
Distribuidor: Infogrames

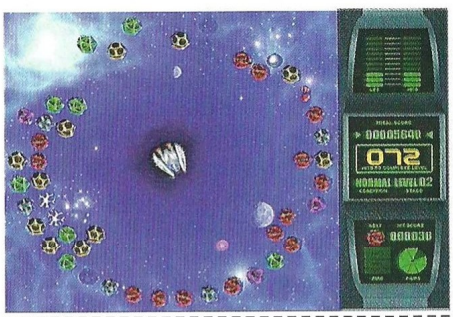
La guerrera del espacio

Una legendaria guerrera es la última esperanza para salvar a un pacífico planeta de una cruel invasión. El enemigo ha plantado minas cibernéticas alrededor de la atmósfera, y muchas de ellas ya han caído a la superficie. Para los supervivientes, una gigantesca nave nodriza aguarda tras la barrera de minas, cargada con las más feroces tropas del universo. Syyrah es la designada para eliminar todas y cada una de las minas, y finalmente, hacer frente a la nave del invasor.

Este argumento es el empleado por Pixelstorm para presentar un sencillo juego de puzzles con variantes 2D y 3D, una mecánica tan básica como la de







Tetris, y un nivel de adicción que bien podría alcanzar a un buen número de jugadores, ya que no es necesario leer nada para poder jugar, ni tampoco ser un lumbreras. Es unas semanas te explicaremos más profundamente su mecánica y las diferentes modalidades de juego, que como no podía ser menos, incluyen duelos mano a mano contra otro jugador.

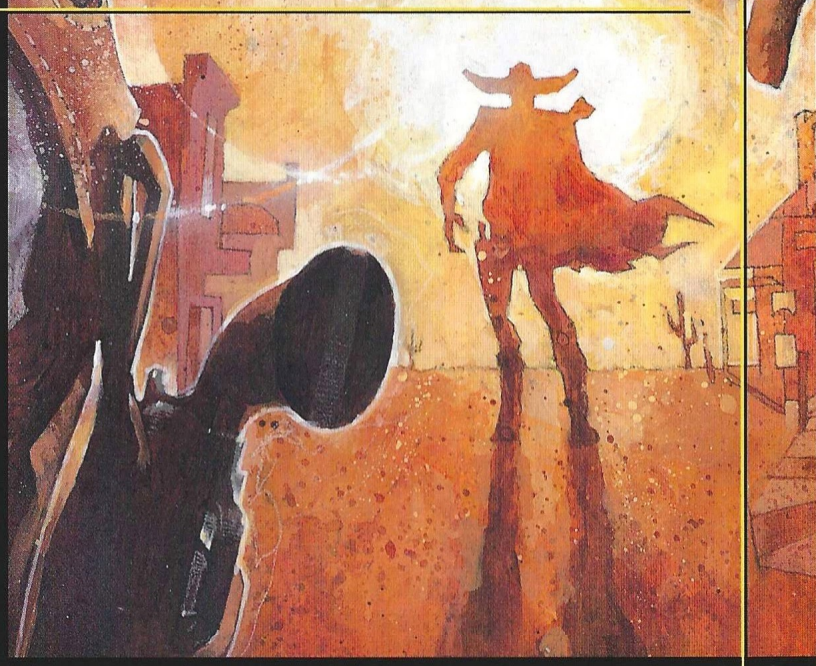
OUTLAWS™

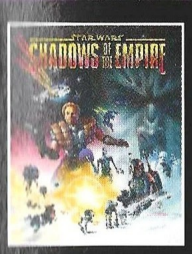
FIRST PERSON SHOOTER
IN THE OLD WEST

STAR WARS X-WING VS. TIE FIGHTER™

THE REAL STAR WARS™
SPACE COMBAT

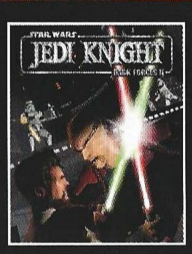
NOW IN SPANISH





Dos universos lejanos, unidos por el mismo idioma

Outlaws™ y X-Wing™ vs TIE Fighter™ ya están disponibles en castellano. El primero, con todos sus textos y voces, para que comprendas mejor uno de los argumentos más intrigantes del año. El segundo, con todos los mensajes de combate, menús y misiones. Outlaws™, X-Wing™ vs. TIE™ Fighter y Jedi Knight™: Dark Forces™ II son compatibles con tarjetas aceleradoras 3dfx. Shadows of the Empire™ requiere obligatoriamente aceleración 3D.



Shadows of the Empire™

Compatible ACELERADOR 3D

Jedi Knight™: Dark Forces II™

www.lucasarts.com

www.starwars.com

ERBE

ERBE Software S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66 31
Servicio técnico: (91) 320 90 01 • Correo electrónico: erbe@erbe.es

LUCAS Arts™

Los Angeles, 2019

Blade Runner

En 1968, Philip K. Dick vio publicado su libro "¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?". Poco podía imaginar entonces que casi 30 años más tarde, después de una película que se convertiría en objeto de culto, el mundo podría jugar una aventura indirectamente basada en su obra.

La cronología de lo que desencadenó la obra de K. Dick, al menos de cara a las masas, se originó en 1980 cuando Ridley Scott comienza a dirigir Blade Runner. Al año siguiente se uniría al filme el prestigio de Vangelis con una banda sonora única, y el estreno de la película en 1982 inició un culto que gracias al marketing se convertiría más tarde casi en un fenómeno de masas. Diez años más tarde, en los diversos soportes existentes, se editó la versión del director de Blade Runner, con escenas y secuencias que se habían recortado del metraje original.

Hace dos años escasos Westwood Studios anunció el inicio de la producción del juego Blade Runner, y tras un duro trabajo sobre el que no cesaron de surgir rumores y habladurías mil, por fin está en las tiendas el título para que el público juzgue. Antes de entrar en más detalles, hemos de aclarar que de momento está disponible la versión original, aunque dentro de unos meses saldrá la versión adaptada al castellano y Virgin se ocupará de reemplazar los originales a aquellos usuarios que así lo deseen.

Camino de la perfección

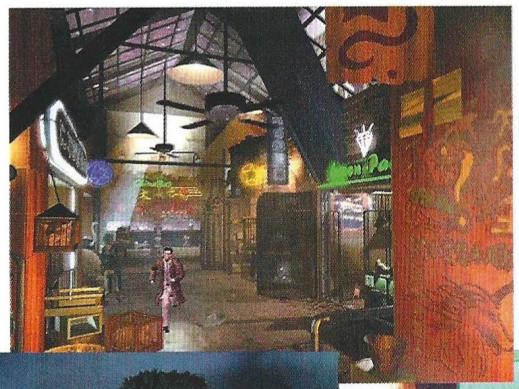
Visualmente, Blade Runner es uno de los juegos más sorprendentes que ha creado compañía alguna desde que existen los juegos de ordenador. Sus cien escenarios han sido recreados a partir de los originales de la película, añadiendo algunos necesarios para el juego, y se ofrecen al jugador en una resolución de 640x480 en color de 16 bits. En pocas ocasiones tenemos la oportunidad de afirmar que los escenarios de un juego están vivos –sucedió no hace mucho con Dark Earth–, y ésta es una de ellas. Evidentemente una imagen, por detallista que sea, no podría transmitir la sensación de realidad que consiguen las de Blade Runner si no fuera por numerosos elementos que aun tratándose de gráficos, le insuflan ese hálito de vida que devolverá a la memoria de todos aquellos que vieron la película constantes "flashbacks" de la acción del filme.

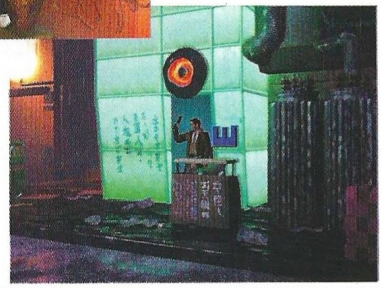
Además de aparecer transeúntes en algunas pantallas, y otras gentes haciendo lo que quiera que hagan en su vida cotidiana, hay mil y un detalles que en suma consiguen vitalizar lo que de otra forma sería una imagen estática. Fuegos ardiendo en bidones, lluvia que azotada por el viento se dispersa en todas direcciones, niebla que difumina los decorados, y juegos de luces y sombras que sorprenden por su cantidad y calidad, obtienen asombrosos efectos de calidad cinematográfica.

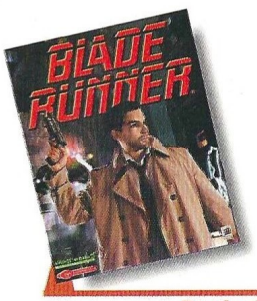
La paradoja del personaje

Hay otros dos elementos visuales que llaman poderosamente la atención en Blade Runner: las animaciones y los personajes. Las primeras poseen una definición increíble, y sus protagonistas consiguen superar cualquier estándar de animación existente, destacando el cuidado detallismo de los rostros y las expresiones faciales. En cuanto a los personajes, habría que distinguir entre las dos formas que tienen para presentarse ante el jugador: dentro de una animación, con una calidad soberbia gracias a la complejidad de los modelos 3D y su animación con captura de movimiento real de actores reales –entre los que se cuentan algunos del reparto original como Sean Young–, o bien como parte integrante de un escenario.

Es entonces cuando surge una sorpresa, si bien poco agradable, ya que cuando están en primer plano ofrecen una imagen borrosa y pixelada indigna del resto de su entorno, mientras que si se encuentran alejados de la cámara o a una distancia media, ofrecen mejor impresión. En estas secuencias –la mayoría del juego– es difícil recordar los más de

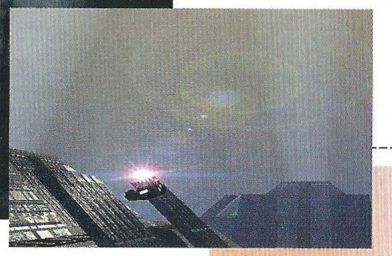


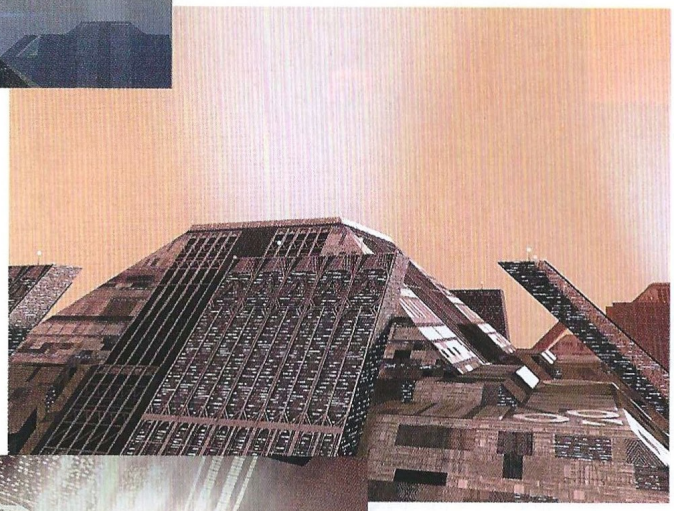




Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 16 MB de RAM, SVGA con 2 MB de RAM, 150 MB de disco duro, CD-ROM 4x, Windows 95, tarjeta de sonido, ratón
N° de jugadores: 1
Editor: Westwood Studios
Distribuidor: Virgin

Visualmente, Blade Runner es uno de los juegos más sorprendentes que ha creado compañía alguna





32.000 polígonos con que se han generado los modelos 3D de las animaciones y la tecnología 3D "voxel plus" empleada para ello, aunque las 15 imágenes por segundo que como mínimo tienen de velocidad todas las secuencias de juego están siempre presentes.

Al factor ambiental de Blade Runner hay que sumar una banda sonora que incluye cortes de la original compuesta por Vangelis y otros específicamente creados para el juego, y unos efectos de sonido que conjuntamente ponen la guinda cinematográfica a la absorbente atmósfera del juego.

La triste vida de un cazador

Adentrándonos ya de lleno en el desarrollo de la aventura, su jugabilidad y la oferta que supone con respecto a otros títulos, hay que puntualizar antes de comenzar que la acción transcurre de forma paralela a la de la película, pero en ningún momento pretende seguirla o copiarla, aunque existen puntos de intersección entre ambas producciones.

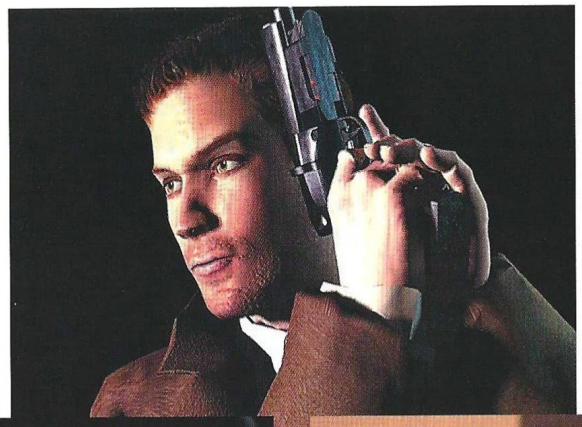
El argumento a grandes rasgos es de sobra conocido: en el Los Angeles del 2019, Ray McCoy (que no el Deckard que interpretara Harrison Ford) es un cazador de replicantes que cobra por cada presa "retirada". Recibe encargos, los cumple, y engrosa su cuenta bancaria para permitirse algunos caprichos además de subsistir.

El problema para Ray es que lo que comienza siendo como un caso más, termina convirtiéndose en una pequeña montaña de sucesos relacionados entre sí que hasta pondrán en duda su humanidad, y pueden desembocar en diversas líneas de desarrollo en función del comportamiento del jugador durante la aventura. No queremos desvelar nada más de la trama, ya que aunque hay ciertos elementos básicos que se mantienen siempre inamovibles, dependiendo del nivel de dificultad escogido, la forma de jugar, decisiones que el programa toma aleatoriamente al empezar cada partida, y la inteligencia artificial de los personajes, el desarrollo del juego varía sustancialmente, pudiendo producirse diferentes eventos clave que responden a diversas líneas argumentales.

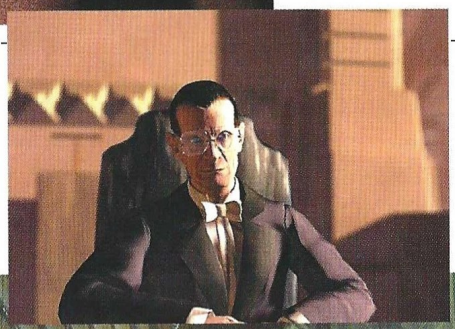
Un juego de detectives

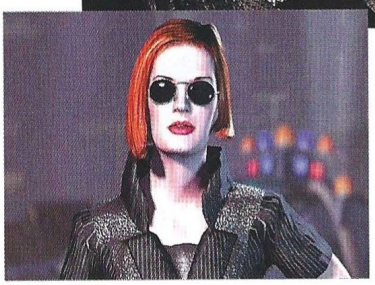
En Blade Runner toman parte 70 personajes, cada uno de ellos dotado con una inteligencia artificial propia que da lugar a un comportamiento siempre cambiante cuya incidencia sobre el desarrollo del juego es decisiva. La interacción del protagonista, guiado por el jugador, con cualquiera de ellos, dispara automáticamente nuevas posibilidades que pueden llevar el curso de la acción por diferentes derroteros.

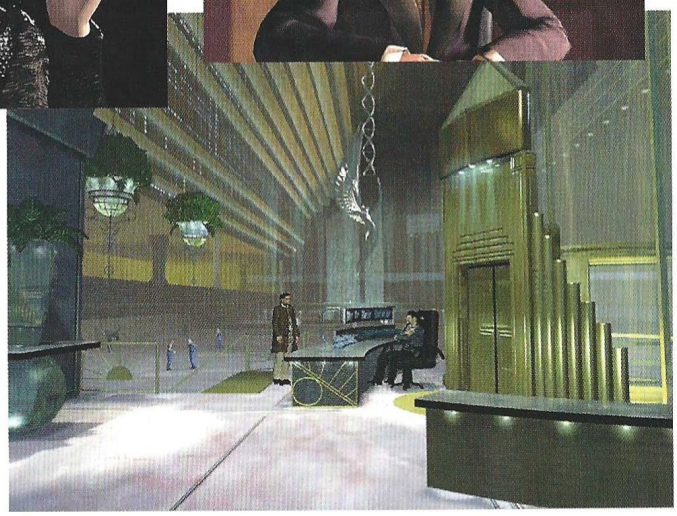
Aunque todo lo anterior está muy bien, y de hecho algunas cosas son espectaculares, originales y poderosamente llamativas, el juego en sí y las cosas que el jugador ha de hacer para terminarlo, no lo son tanto. Al igual que

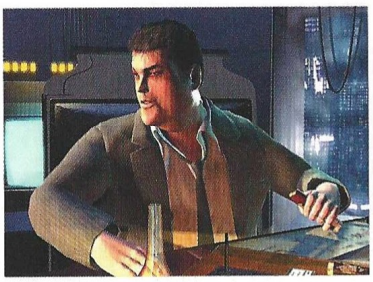


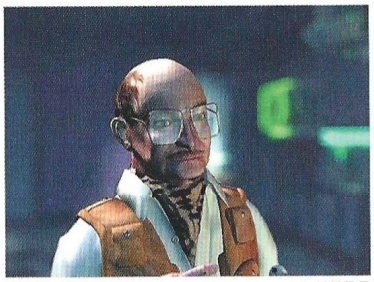
En Blade Runner toman parte 70 personajes, cada uno de ellos dotados con una inteligencia artificial propia











El truco es...

En el escenario del primer crimen, la tienda de animales de Runciter, además de hablar con él hasta que se repita, pulsa sobre la cámara que hay a la izquierda de la jaula del tigre, con lo que obtendrás las dos primeras imágenes que ampliar con el ESPER. De ellas debes obtener los rostros de Lucy y Clovis, así como la bota de éste último, la matrícula parcial de un vehículo y un menú de un restaurante de Chinatown.

sucediera con los títulos de la serie Santa Fe Misteries, Spycraft o Pandora's Directive, por mencionar alguno, Blade Runner es un juego de detectives en su máxima expresión, lo que necesariamente implica una serie de cosas que no agradan a todo el mundo.

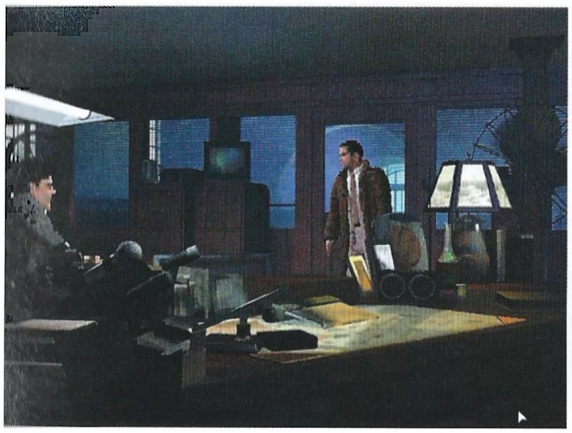
En primer lugar, la obligación a absorber una ingente cantidad de información que en forma de pistas clasificadas según su formato, recogerá el jugador y almacenará en un asistente electrónico personal llamado KIA. En segundo lugar, el proceso de dicha información a través de varios sistemas de uso imprescindible como el ESPER –ese maravilloso dispositivo que tanto aparece en las películas y que permite obtener un rostro a partir de una sombra en una fotografía–. En tercer lugar, la perentoria necesidad de hablar con los personajes, todos y varias veces, porque de ello depende no sólo lo que se desvele de la historia, sino también el progreso de la aventura.

Estos diálogos no poseen opciones en la mayoría de los casos, y lo único que puede hacer el jugador es determinar de alguna forma la actitud de Ray ante la conversación, aunque no siempre sirve de mucho. En ocasiones, es más provechoso desenfundar el arma ante un sospechoso que pasar diez minutos pulsando el botón del ratón sobre el personaje. Dependiendo del modo de juego (fácil, intermedio o difícil) y de la opción de diálogo escogida en las preferencias (amable, normal, duro, desquiciado, o usuario), al hablar con un personaje aparecerán una serie de claves genéricas de conversación, pero exactamente las mismas que si el diálogo fuese automático, y el orden de selección de temas no altera para nada el resultado.

¿Aventura?

Al venir Blade Runner etiquetado como aventura, cabría esperar encontrar en él ciertos elementos inherentes al género como un inventario, uso de objetos, resolución de puzzles... Pero no, en esto también es original el juego, aunque no estamos muy seguros de si tal cosa está bien, es una atrocidad, un error de diseño por apartarse de convencionalismos, o simplemente algo tan novedoso que resulta difícil de comprender.

Ray McCoy hablará con personajes, recibirá llamadas, manipulará maravillosos aparatos tecnológicos como el ESPER o un dispositivo que aplica el test de Voight Kampff –a grosso modo, un detector de replicantes que implica un interrogatorio bastante surrealista y la observación de

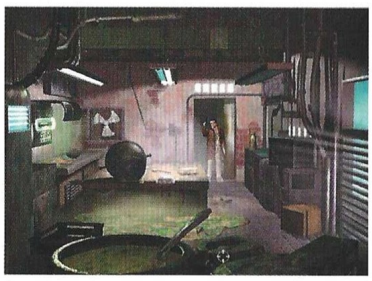


La recreación de los escenarios de la película y la atmósfera del Los Angeles del 2019 que presentaba el filme es perfecta

las reacciones oculares del sujeto y el estudio de las respuestas–, recorrerá lugares impresionantes, disparará, e incluso dará de comer a su perra, pero jamás utilizará un objeto y casi nunca podrá decidir qué decir en un momento dado. Tampoco tendrá que resolver demasiadas situaciones, sino que se limitará a intentar llegar al lugar adecuado en el momento adecuado, siendo muchas veces un mero testigo de los acontecimientos.

En medio de tanta confusión de datos, está un diseño con bastante mala idea que puede dejar al jugador en blanco durante horas, aunque quizá esto sea bueno porque obligue al jugador –sólo en situaciones muy puntuales– a adoptar tácticas poco usuales en una aventura. A veces, lo único que hay que hacer para poder progresar en el juego, es esperar en un determinado lugar a que haya nuevas salidas disponibles que proporcionarán acceso a una amplia zona del mapa, y con ello a nuevos personajes y pistas.

A pesar de lo sugestivo y absorbente de la atmósfera del juego, y lo bien logrado que está su entorno visual, su diseño –entendiendo como tal la forma en que ha de jugarse– y su desarrollo terminan convirtiendo al jugador casi en espectador de unos acontecimientos que se producen con su mera presencia en determinados lugares, distanciándose en muchos aspectos del concepto de aventura convencional que con mayor o menor número de mutaciones suele ofrecer cualquier título del género. Blade Runner está en la línea de juegos como Spycraft, por mucho que se solape esto bajo un nombre tan emblemático y una impresionante fachada. Los distintos niveles de dificultad no hacen sino obstaculizar la jugabilidad a medida que crecen, en lugar de presentar nuevos retos a la inteligencia del jugador. Da la impresión general de que a pesar de tanta teórica libertad de acción y movimiento, y la existencia de una supuesta trama en cierta medida volátil o aleatoria, existe una gruesa linealidad en el desarrollo del argumento a pesar de la introducción de algunos elementos al azar que en nada alteran el resultado final.



Calificación

Blade Runner

Pros: La recreación de los escenarios de la película y la atmósfera del Los Angeles del 2019 que presentaba el filme, es perfecta. La calidad de las animaciones será muy difícil de superar. La historia sufre en muchos puntos giros sorprendentes.

Contras: Los personajes presentan un aspecto gráfico bastante pobre en primeros planos durante el juego –que no en las animaciones–. El desarrollo del juego y la forma en que se produce sigue la línea más purista de los juegos de detectives, convirtiendo al jugador casi en espectador de la acción.

Viaje al centro del Sol

Sign of the Sun

¿Corren malos tiempos para las aventuras gráficas? Tal vez cabría decir que si, especialmente si nos atenemos al escaso número de ellas que son lanzadas últimamente al mercado. Sin embargo, bien podría llegarse a la conclusión contraria si nos ciñéramos únicamente en enjuiciar la calidad de las últimas producciones que han desfilado por nuestros ordenadores.

Dejemos una cosa bien sentada ya de partida: este Sign of the Sun está a años luz –y nunca mejor dicho– de las dos grandes super-producciones de fin de año, Blade Runner y The Curse of Monkey Island. Sin embargo, y pese a ello, tampoco sería justo que los muchos aficionados a las aventuras gráficas lo dejaran pasar sin pena ni gloria ante sus ojos, aunque sólo fuera porque dada la escasez de aventuras que son editadas de un tiempo a esta parte, es de agradecer que una compañía relativamente modesta dedique su tiempo a tratar de insuflar aliento a un género que no atraviesa precisamente su mejor momento.

Homenaje a los clásicos

Todo, absolutamente todo lo que nos vamos a encontrar dentro de Sign of the Sun ha estado ya dentro de otros juegos. Sería fácil por tanto centrar el análisis de este título en criticar su notable falta de originalidad, como también resultaría sencillo resaltar que su argumento en cierta forma no es otra cosa que el resultado de modernizar el meollo central de "Viaje al centro de la Tierra" y aplicarlo a una aventura gráfica.

Nosotros, sin embargo, preferimos pensar que este juego ha sido creado sin mayores pretensiones que proporcionar a los amantes de las aventuras gráficas un accesible entretenimiento a través de homenajear a los más clásicos títulos del género, empezando por Indiana Jones, del que retoma el hecho de que el personaje central pueda realizar acciones "arcade" (como pelear), y acabando por The Dig, al que le debe buena parte de su ambientación.

Justo es también reconocer, como ya decíamos, que el argumento del juego parece un pequeño homenaje a ese gran genio de la literatura e indiscutible visionario que fue Julio Verne, retomando buena parte de "Viaje al centro de la Tierra" (y tal vez parte de "Viaje a la Luna") para convertirlo en "Viaje al centro del Sol".

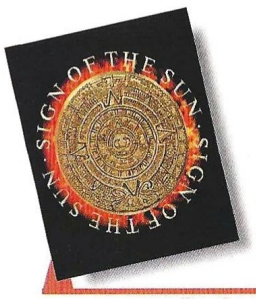
Calienta pero no quema

Como ya comentábamos el mes pasado, el punto de partida de este juego, un viaje al centro del Astro Rey, parece más una fantasía algo ingenua que un intento de internarse seriamente en el campo de la ciencia-ficción, o dicho de otra forma, tiene demasiada ficción y nada de ciencia. Pero bueno, tampoco queremos ser demasiado intolerantes con el tema, ya que eso mismo argumentaron en su día los detractores de figuras como Galileo o el propio Verne.

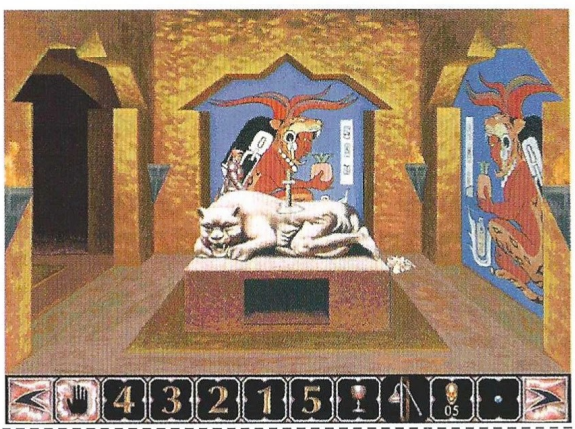
Dejemos las valoraciones científicas a un lado y centrémonos en lo que es este juego de Project Two, que a través de un interfaz tan sencillo como clásico (que ofrece como detalle de buen gusto el hecho de que nos permite jugar utilizando tanto el ratón como el teclado), nos propone embarcarnos en una arquetípica aventura gráfica de medida dificultad y aceptable calidad gráfica, que además de los elementos clásicos del género (recolección y uso de determinados objetos, resolución de "puzzles", dialogos con otros personajes, etc...), aporta pinceladas de humor e ingenio, e incluso nos

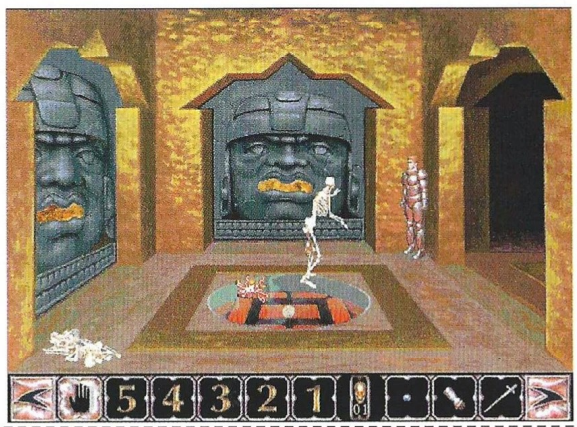
El truco es...

Para cruzar el abismo de lava caminando sobre la cuerda tendrás que equilibrarte usando las teclas de izquierda y derecha. Observa fijamente a James, y cuando se incline hacia un lado, pulsa rápidamente la tecla del lado contrario para contrarrestar el desequilibrio.



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 60, 16Mb de RAM, MS-DOS 5.0., CD-ROM 2x, 50Mb de disco duro libre, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Project Two Interactive
Distribuidor: Spaco





plantea el reto de superar ciertos desafíos de estilo "arcade" ya sea peleando a brazo partido contra esqueletos o gigantescas estatuas, cruzando ríos de lava haciendo alarde de nuestras habilidades como funambulistas, o emulando ciertas escenas de "Regreso al Futuro II" subidos a un monopatín sin ruedas que se desliza a escasos centímetros del suelo.

El juego tiene su punto de comienzo cuando un James Mariner, un astronauta especializado en vuelos de prueba es enviado rumbo al Sol con objeto de testear un nuevo prototipo diseñado para resistir temperaturas extremadamente calientes. Repentinamente las cosas se tuercen, y James se ve atrapado con su nave hacia el interior del Astro Rey, avocado a lo que parece una muerte irremisible... inexplicablemente, nuestro astronauta no solo sobrevive, sino que descubre que el interior de la gran estrella de nuestro sistema planetario esconde en su interior una increíble cantidad de secretos, entre ellos la presencia de... ¡vida inteligente!

A partir de ahí comienza una aventura que se caracteriza por una cierta obviedad en la resolución de sus "puzzles", y que ofrece una aceptable cantidad de pantallas, personajes y objetos, lo que en definitiva conforma un título que merece la pena jugar –sin que llegue a cautivar en ningún momento–, y que atraerá especialmente a los fanáticos incorregibles de las aventuras gráficas. A destacar el hecho de que los textos del juego han sido traducidos al castellano.

Calificación

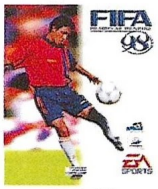
Sign of the Sun

Pros: Su propia sencillez y falta de pretensiones confieren a este título cierto encanto, y jugarlo resulta un entretenido placer para cualquier aventurero que se precie.

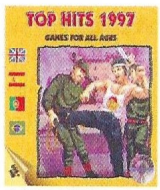
Contras: El número de partidas que se pueden salvar –esto comienza a ser un mal endémico– resulta demasiado reducido.

ALUCINARAS CON..... LA INFORMATICA EN CASA

Precios validos hasta fin de existencias



FIFA 98
REF.: 1.043
P.V.P. 5.490

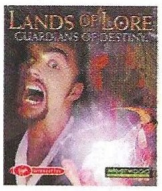


TOP HITS 1997
REF.: 1.046
P.V.P. 1.490

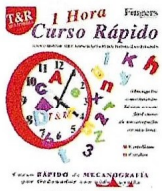
MAS DE 1000 CD.....

JUEGOS

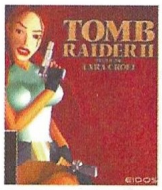
REF	TITULO	P.V.P.
1.001	1942 The Pacific Air War	1.990
1.002	3D Pinball	1.990
1.003	Age Of Empires	6.590
1.004	C&C: Red Alert	6.990
1.005	Caesar	2.990
1.006	Chess Classics	1.490
1.007	Civil War II	5.490
1.008	Civilitation II	7.990
1.009	Comanche 3	7.990
1.010	Duke Nukem 3D "Kixx"	3.490
1.011	Ecstatica II	6.990
1.012	Fifa Soccer 98	5.990
1.013	Flight Classics	1.490
1.014	Flight Simulator 98	8.190
1.015	Formula 1	5.990
1.016	Kiko World Football 98	5.490
1.018	Lands of Lore	1.990
1.019	Las Vegas Classics	1.490



LANDS OF LORE II
REF.: 1.044
P.V.P. 6.690



FINGERS
REF.: 1.523
P.V.P. 1.990

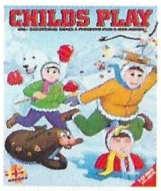


TOMB RAIDER II
REF.: 1.042
P.V.P. 7.690

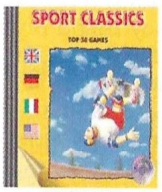
DISEÑO DE INTERIORES EN 3 D
REF.: 1.652
P.V.P. 2.990

Para Pedidos o Catálogo

902 115 889



CHILDS PLAY
REF.: 1.521
P.V.P. 3.990



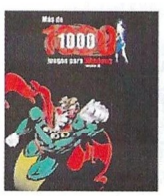
SPORTS CLASSICS
REF.: 1.037
P.V.P. 1.490

EROTICOS

REF	TITULO	P.V.P.
1.801	All The Way Up	1.490
1.802	City Of Sin	1.490

Flight Classics + Top Hit 97 + Z = 5.000 Pts.

TALK TO ME
REF.: 1.521
P.V.P. 4.990



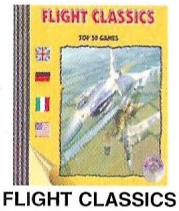
+ DE 100 JUEGOS PARA WINDOWS
REF.: 1.047
P.V.P. 2.990

BIBLIOTECA

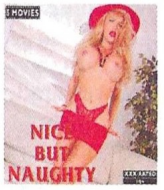
REF	TITULO	P.V.P.
1.900	Excell Para Principiantes	2.500
1.901	Internet Para Principiantes	2.400

UTILIDADES-EDUCATIVOS

REF	TITULO	P.V.P.
1.501	Aprendamos Inglés (niños)	4.950
1.661	Super Archivo de Cliparts	2.990
1.660	Super Quinielas	1.990



FLIGHT CLASSICS
REF.: 1.014
P.V.P. 1.490



NICE BUT NAUGHTY
REF.: 1.806
P.V.P. 1.490

LA INFORMATICA EN CASA S.L.
Apdo. de correos 59151.
28080 Madrid

Precios con IVA incluido. Envios a toda España. Teléfono de pedidos 902 11 58 89.

Locura desatada

Dementia

De nuevo una mujer protagoniza un juego, aunque en esta ocasión sus redondeces son más bien ovaladas y están algo castigadas por la gravedad. Una vieja loca para un juego de lo más surrealista.

La anciana aquejada de locura senil –entre otras cosas– que protagoniza Dementia, representa al gran colectivo de entrañables viejecitas que nos hacen reír con sus desvaríos y traen locas a sus familias con lo mismo. Sin embargo, esta vez un malvado conejo galáctico secuestra a todos y cada uno de los familiares de Granny –la ancianita en cuestión– y la pobre mujer se ve obligada a rescatarlos de las garras de su diabólico raptor, convertida así en heroína de una estrafalaria aventura.

Últimamente no han sido muchas las aventuras gráficas en tono de comedia que han salido al mercado, aunque rápidamente podríamos recopilar títulos como Monkey Island 3 y Larry 7, y remontándonos aún más en el tiempo Touché y Simon the Sorcerer 2. Dementia, como su propio título da a entender, es una auténtica locura, una suma de despropósitos y desvaríos que difícilmente será superada nunca, principalmente porque nadie se atreverá a hacer nada igual.

Un delicado equilibrio

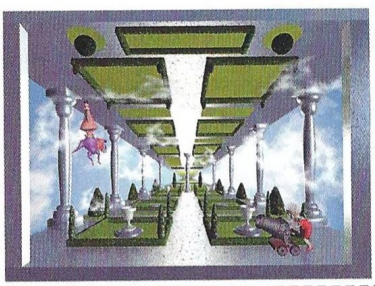
Este juego, al igual que ocurre casi siempre con estos títulos tan originales, puede ser un auténtico éxito o un rotundo fracaso, sin que haya cabida para algo intermedio. El planteamiento inicial no es malo: una aventura gráfica con personajes y entornos 3D generados previamente con potentes máquinas para darle un aspecto magnífico. El problema puede llegar con el guión o mejor dicho, su consumación en el juego. El resultado del extraño sentido del ¿humor? que se utiliza en Dementia es básicamente una larga cadena de sinrazones que se producen sin ton ni son mientras el jugador contempla atónito la pantalla y trata de resolver complejos puzzles empleando la lógica de la ilógica.

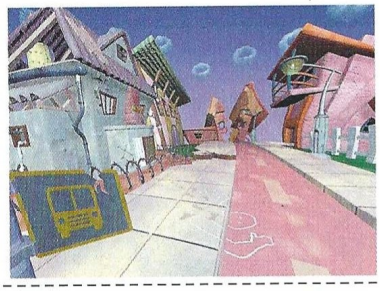
No, no se trata de ningún juego de palabras: todo en Dementia es ilógico y absurdo, y lo primordial es tratar de encontrar una cierta coherencia en todo ello para saber qué hacer. No se podría afirmar categóricamente que el alcohol u otras sustancias estuvieran en el cerebro del diseñador del juego, ni tampoco si ayudarían a jugarlo en condiciones. Nada mejor que un ejemplo para ilustrar estas –en apariencia– incoherentes líneas.

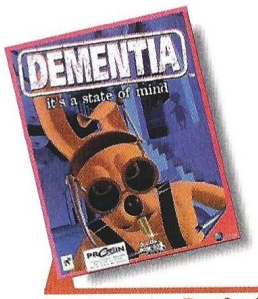
La abuela y la vaca

En el baño de Granny hay una vaca lechera que además de usar la bañera y haber gastado todo el gel, está poniéndose tibia con el carísimo bronceador de la abuelita. Por supuesto, esto es imperdonable y hay que ponerle remedio. Cuando Granny llega a su cuarto de baño, lo primero que ve es a la vaca sumergida en espuma. Atónita, contempla cómo el vacuno salta ágilmente al suelo, se acerca al lavabo, salva un agujero que hay en el suelo, usa el bronceador, se dirige al rincón de la habitación, sale disparado por un agujero del techo, y vuelve a caer en la bañera. Normal, ¿no? Bien, para recuperar su bronceador, Granny coge la papelera, la arrastra hasta la alfombrilla del baño, la clona (¿cómo?) y coloca la copia sobre el agujero. Se sienta sobre la papelera a esperar, y esta vez, cuando la vaca va a por el bronceador cae por el agujero, catapultando después a Granny hasta la loción.

¿Quién va a pensar que arrastrando una papelera hasta una alfombra va a conseguir una copia de ésta? Si tienes la respuesta a esta pregunta, podrás terminar sin problemas el resto del juego. El que esto sea bueno o malo, quizá dependa un poco de cada uno, aunque a nosotros no nos ha parecido especialmente atrac-

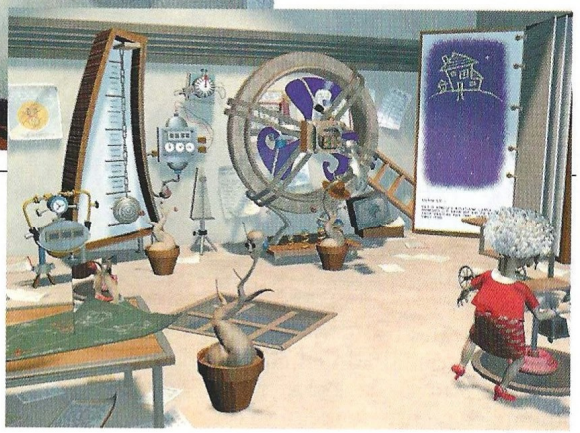


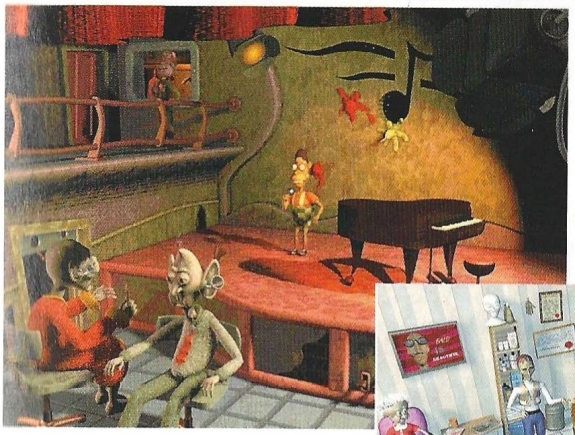




Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 100 MHz, 16 MB de RAM, disco duro, SVGA, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
N° de jugadores: 1
Editor: Mark Shevet/Telstar
Distribuidor: Proein

Dementia es ilógico y absurdo, y lo primordial es tratar de encontrar una cierta coherencia en todo ello para saber qué hacer





tivo. El nivel visual es muy alto, y el diseño sorprendente, así como los escasos diálogos, la música ambiental y los efectos de sonido.

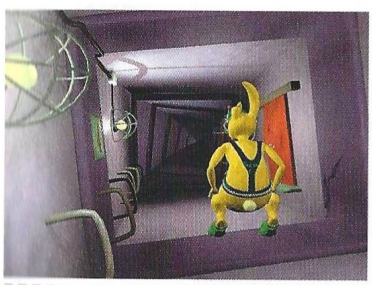
Técnica bajo mínimos

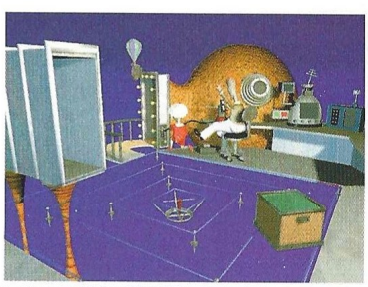
Sin embargo hay unas cuantas lacras que este juego es incapaz de evitar, ni siquiera cuando se carga en una máquina que dobla los requisitos mínimos. En un Pentium 200 MHz con 64 MB de RAM y CD-ROM 20x, la animación va lenta, hay cortes de sonido y en general, da la impresión de estar jugando en un 386. Además, como todas las imágenes y animaciones han sido generadas con anterioridad, los personajes se ven obligados a efectuar recorridos fijos para ir de un lugar a otro, lo que lleva a un inevitable tedio cuando se intenta dilucidar qué demonios hay que hacer en una pantalla.

Dementia es original y posee un fantástico sentido del humor que arranca inmediatamente la carcajada, aunque los puzzles con en exceso ilógicos respondiendo al lema del fabricante "busca la lógica de lo ilógico", cosa que dudosamente existe. A nivel visual y sonoro, el juego es magnífico, aunque la técnica que reúne todos estos elementos es pobre y ralentiza mucho cualquier acción. Rematando la jugada, están el inexistente doblaje y traducción: el producto está en inglés.

El truco es...

Pulsa sobre la papelera del dormitorio dos veces para llegar a la sala secreta de George. Allí verás dos cajones a la izquierda: abre el segundo para que se abra el de en medio, donde encontrarás una grabadora que te proporcionará pistas en algunos lugares.





Calificación

Dementia

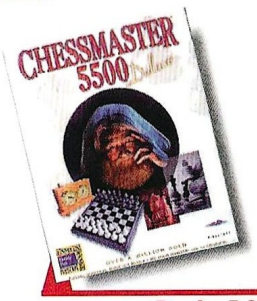
Pros: Además de lo divertido que puede llegar a resultar Dementia, es un juego bastante extenso (5 CD's) que se lleva una generosa cantidad de horas por delante. Sus protagonistas son alucinantes.

Contras: La parte oculta del juego, es decir, la programación que hace que todo funcione, no está a la altura del producto, haciendo demasiado lento un título que de otra forma habría mejorado un poco.

Un ajedrez para todos los niveles

Chessmaster 5500 Deluxe

Volvemos a encontrarnos un ejemplo de cómo mejorar un producto que de por sí parecía inmejorable: Chessmaster 5500 es un formidable adversario a todos los niveles.



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 90, 16MB RAM, tarjeta gráfica SVGA, CD ROM 2X, Windows 95, tarjeta de sonido, ratón, 13Mb de disco duro
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Mindscape
Distribuidor: Proein

Dentro de los programas de Ajedrez clásico, Chessmaster ha ido creciendo y ampliando sus posibilidades para ofrecernos un producto bastante completo, equilibrado en cuanto a juego y nivel de experiencia, potente en táctica de juego y con una capacidad de variación de personalidad y nivel asombrosa.

Nivel de juego

Una de las cosas que más llama la atención es la cantidad de niveles de juego que podemos encontrar. Y no sólo nos referimos al hecho de que admite todas las modalidades de competición, partidas rápidas, etc, sino también que la gran variación en las personalidades del ordenador y en el análisis de las tácticas de juego, hacen de este juego uno de los más formidables adversarios, ya seamos simples aficionados o profesionales.

El modo de juego nos engaña amistosamente, por lo que iremos ganando partidas, en las que el potente motor de inteligencia artificial irá desenredando nuestro juego y puliendo nuestros defectos, de tal forma que el aprendizaje está garantizado.

En el nivel de juego fácil, todos los movimientos posibles de nuestras piezas se mostrarán en el tablero y en momentos de duda, el tutor de Chessmaster nos aconsejará sobre las opciones disponibles y su conveniencia.

Opciones

El programa viene con una serie de posibilidades que lo convierten en una eficaz herramienta para el desarrollo de nuestro juego. Desde un modo de resolución de mates hasta un interesante evaluador de nuestro juego, en el que tendremos que seguir correctamente las incidencias de la partida que nos presenten contestando a las preguntas teóricas que nos sean formuladas.

Al finalizar, un resultado sobre nuestras capacidades de juego será emitido por el ordenador, comparando y juzgando los posibles avances y errores cometidos.

Otra de las posibilidades con la que contamos es con su base de datos. Con miles y miles de partidas almacenadas podremos observar las más importantes e interesantes, e incluso jugarlas desde cualquier punto. La forma de seleccionar la partida que queremos es mediante un potente motor de búsqueda, en el que introduciremos los siguientes valores a buscar: tipo de apertura, nombre de los jugadores, año, etc, o bien buscaremos por listado alfabético.

Si lo deseamos abriremos nuestra propia base de datos con todas las partidas que juguemos tanto contra el ordenador, como contra adversarios humanos, a fin de ser luego estudiadas por nosotros o por el ordenador.

Otro de los puntos fuertes del programa es tanto su apariencia gráfica como su sonido. En cuanto a la primera, podremos elegir entre un vasto arsenal de piezas y tableros tanto en dos como en tres dimensiones, contando con los más variados tipos de diseños, y en el apartado musical contamos con una selección de piezas clásicas de autores sobradamente conocidos.

Uno de los mejores programas de ajedrez que han pasado por nuestras manos, y una eficaz herramienta de enseñanza, que contrastado frente a los programas profesionales de ajedrez como Wchess, Chessgenius o Fritz no tiene nada que envidiarles.

El truco es...

El único truco disponible es la opción de volver atrás vuestro movimiento o el del adversario, que para nuestra desgracia, los malos jugadores empleamos bastante.

Calificación

Chessmaster 5500 Deluxe

Pros: Nivel gráfico definido por el usuario, todos los oponentes que pudiéramos imaginar, una banda sonora de música clásica relajante. Una tutorial espléndida así como una dificultad que se ajusta a cualquier nivel y una base de datos muy completa . Por otra parte, tenemos la posibilidad de jugar a través de Internet.
Contras: El programa no ha sido traducido al castellano, siendo los textos y diálogos bastante importantes para el aprendizaje.

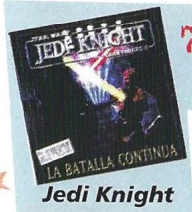
ESTO ES SÓLO UNA MUESTRA DE LO QUE TE OFRECE EL MONSTRUO

...IMAGÍNATE EL RESTO!

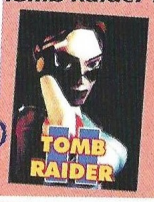
Open Multimedia

dvierte que la lista de precios está sujeta a posibles variaciones.

rcade Acción

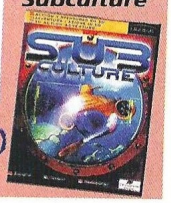


Jedi Knight 7800 7250



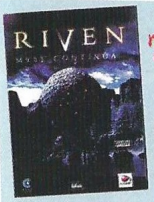
Tomb Raider II

Quake II 7450 7750



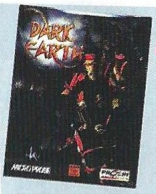
Subculture

Rol ventura

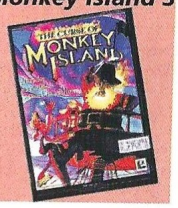


Riven 7450 7750

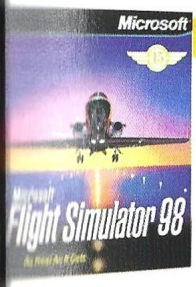
Blade Runner



Dark Earth 6990 6990



Monkey Island 3



OFERTA FLIGHT SIMULATOR 98

8000 pts.

presentando este anuncio al realizar la compra

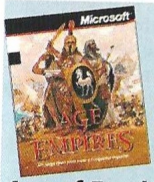
SÓLO EN OPEN MULTIMEDIA

¡UEVO!

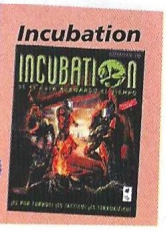
Ven a visitar nuestra Web

ttp://www.openmultimedia.com

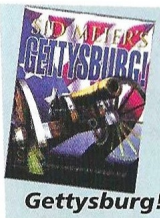
trategia



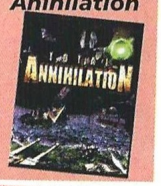
Age of Empires 6990 7600



Incubation



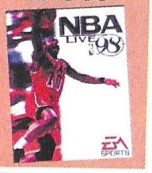
Gettysburg! 7750 6450



Total Anihilation

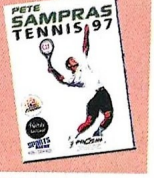
Deportes

FIFA 98 5750 5750



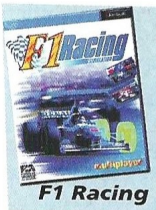
NBA Live 98

PC Fútbol 6.0 2750 7750

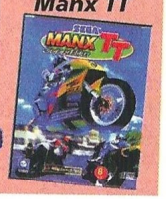


Sampras 97

mulación

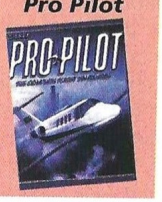


F1 Racing 7495 6450



Manx TT

Carmageddon 6450 6750



Pro Pilot

ADEMÁS...

Arcade/Acción

Dreams to Reality	7450
Project Paradise	5750
Men in Black	7750
Mageslayer	6750
Hexen II	7450
G-Police	6450
Extreme Assault	5600
Virtua Cop 2	7990
MDK	4990

Rol/Aventura

Broken Sword II	6700
The Last Express	7450
Hollywood Monsters	2750
Lands Of Lore II	7750
Atlantis	6990
Birthright	5250

Estrategia

Close Combat 2	6990
Aftermath Red Alert	2990
The Tone Rebellion	5500
Outpost II	6750
Dark Reign	7600
Warlords III	5450

Deporte/Simulación

Madden '98	5750
NHL '98	5750
Sega Worldwide Soccer	7450
Kick Off '98	2750
Futbol Pro LFP	2990
Links LS '98	9700
NBA Hang Time	5750
Screamer Rally	3750
Sabre Ace	6750
Joint Strike Fighter	7450
IF-22 Raptor	7750

clos con IVA incluido. Envíos a toda España. Para pedidos llamar al (93) 457 82 75

OPEN MULTIMEDIA C/Valencia 395 BARCELONA Tel. (93) 457 82 75 E-mail: open@openmultimedia.com

Múltiples dicotomías

Lords of Magic

La fantasía, como motivo central de casi cualquier género de juegos, es uno de los más sólidos y también uno de los más antiguos. Impressions abandona la Inglaterra medieval de Lords of the Realm para crear un nuevo universo de magia y acero.

Desde la vieja escuela de juegos de rol para ordenador como Wizardry, Ultima y la serie Might & Magic, a los wargames por turnos como Fantasy General y la serie Warlords, y los juegos de estrategia en tiempo real como Warcraft, numerosos desarrolladores han encontrado diversas formas de recrear un mundo de monstruos, magia y misterio. A pesar de que todos estos juegos eran muy buenos, cada uno en lo suyo, pocas compañías han intentado reunir todos los elementos que hacían de estos títulos grandes juegos. A primera vista, parece que esto va a cambiar con Lords of Magic.

Quizá más en la línea de Heroes of Might and Magic que de los otros títulos mencionados, se encuentra esta nueva producción de Imrpessions, una compleja amalgama que da como fruto un juego rico con numerosos matices difíciles de asimilar en un primer momento. Aunque sin los nombres propios que siguen –son simplemente nombres que identifican perfectamente cada una de las clases de personaje disponibles–, en Lords of Magic se pueden asumir papeles como el de Conan, Gandalf o el mismísimo Ratonero Gris.

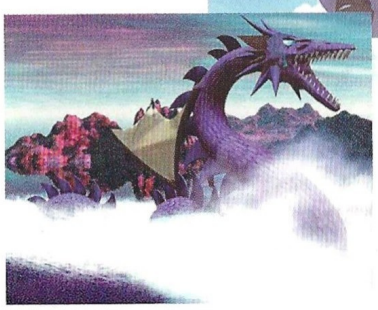
Afines y opuestos

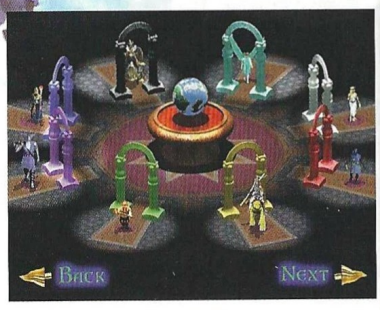
Ocho esferas o religiones dividen de alguna forma Urak, el mundo que presenta el juego, y cada una de ellas tiene un templo en algún lugar del mapa. Todas se oponen entre sí dos a dos, y algunas se complementan con otras: aire, vida, caos, muerte, tierra, fuego, orden y agua. Las relaciones que se pueden establecer entre ellas resultan obvias, e inciden directamente sobre los acontecimientos que se producen en el juego.

El objetivo último es convertirse en Señor de la Magia, para lo cual es necesario derrotar a Lord Balkoth, Señor de la Muerte. Los dominios del jugador son bastante escasos al comenzar el juego, así como los recursos que tiene a su disposición. Es imperativo conquistar diferentes bastiones para lograr un nivel aceptable de ingresos que permitan entrenar o contratar nuevas unidades, construir o actualizar edificaciones, y obtener una elevada reputación para atraer al máximo número posible de seguidores.

Predicar con el ejemplo

Héroes, campeones, mercenarios, criaturas fantásticas, monstruos y hechizos, son algunas de las cosas que se pueden esperar encontrar en Lords of Magic como parte integrante de la lucha, único aspecto del juego que transcurre en tiempo real –el resto es por turnos, con un interfaz bastante pesado para el cambio de turno–. Aquellos jugadores que deseen tomar parte activa en los combates, podrán asignar a cada unidad las órdenes pertinentes, si bien existe una opción para que el ordenador realice automáticamente el cálculo de cual será el resultado final.



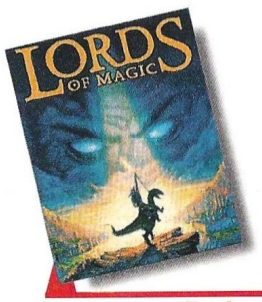


La gestión de elementos como el entrenamiento de unidades o la investigación de hechizos, tiene una enorme peculiaridad en Lords of Magic, y es que es necesario que al menos una unidad especializada en la disciplina pertinente esté presente en la estructura erigida a tales fines, cosa que al principio del juego resulta algo difícil debido a los escasos efectivos con que cuenta el jugador.

También se puede interactuar con otros grupos de unidades sin llegar a combatir, mediante un intercambio de bienes diversos que incluyen recursos, hechizos, artefactos y estructuras, o amenazas. Este parco sistema, única posibilidad de comunicación, deja fuera de juego otras cosas que podrían resultar muy útiles como alianzas o una prestación puntual de ayuda a otro jugador en un momento dado.

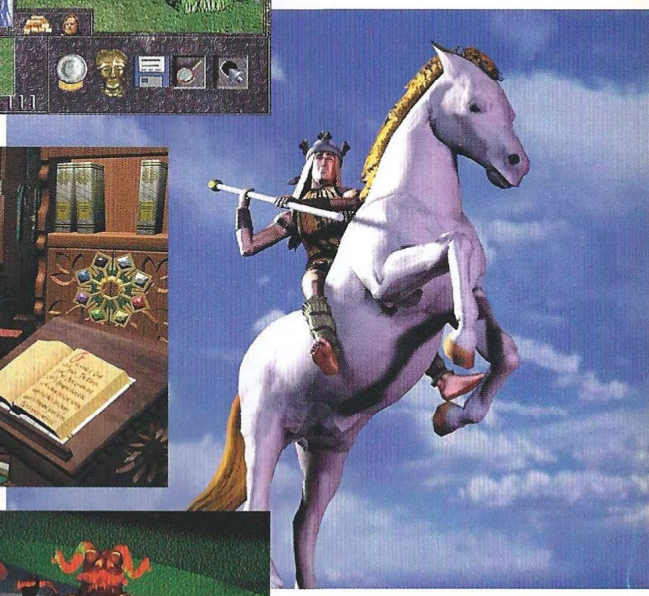
Gloria y desesperación

Por lo demás, Lords of Magic no tiene nada que envidiar a títulos como Heroes of Might and Magic, salvo quizá su sencillez de manejo y jugabilidad. El juego de



Precio: 6.750
Requerimientos: Pentium 75 MHz, 16 MB de RAM, disco duro, SVGA, CD-ROM 2x, Windows 95, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De 1a 4
Editor: Impressions/Sierra
Distribuidor: Coktel

Ocho esferas o religiones dividen de alguna forma Urak, el mundo que presenta el juego



Impressions tiene un interfaz bastante incómodo y un sistema de ayuda casi inexistente que hace imprescindible una concienzuda lectura del manual –lo que para variar no está mal–, pero se echa de menos el poder consultar en pantalla cualquier duda.

En cualquier caso, los adeptos a la fantasía, y seguidores de los juegos mencionados al principio, capaces de admitir un sistema de

como intenta hacer ver la compañía desarrolladora, al menos no más allá de lo que se cuenta en el manual y en la introducción.

Esto último no deja de ser una ventaja, ya que cada

El truco es...

Lo primero que debes hacer es localizar una mina de oro y otra de cristales para conquistarlas y conseguir algunos ingresos. Antes, o inmediatamente después de esto, has de recuperar tu templo como sea.

turnos, encontrarán en Lords of Magic un buen juego que se queda algo corto en sus pretensiones de riqueza conceptual. Mientras que las clases de personaje están muy bien definidas y poseen bastantes matices que harán las delicias de muchos, las distintas "religiones" se contemplan bastante por encima. Además, no hay una gruesa trama argumental detrás

partida es diferente, ya sea en solitario o multijugador (con un máximo de cuatro personas al tiempo) a través de red, cable serie, o el servidor WON.NET de Sierra, muy similar a los de Westwood y Blizzard. El editor de escenarios que se incluye también carece de un interfaz cómodo, pero por otro lado aumenta sin duda las posibilidades de juego y variación en el mismo. Sus 160 hechizos, 80 criaturas diferentes, y demás cifras, dejan lugar para recibir sorpresas en cualquier momento. No hay que olvidar el componente rol del juego, que permite que los personajes adquieran experiencia y nuevos niveles, lo que siempre conlleva mejoras en el combate, movimiento, y acceso a nuevas habilidades.

Calificación

Lords of Magic

Pros: A pesar de que en algunos aspectos se queda corto, el intento de profundizar en elementos hasta ahora tratados superficialmente en otros títulos, es el mejor que se ha realizado hasta la fecha.

Contras: El interfaz es demasiado incómodo, y el diseño es muy poco transparente, lo que impide una acción directa sin haber leído antes el manual. Los tiempos de carga son insoportables.

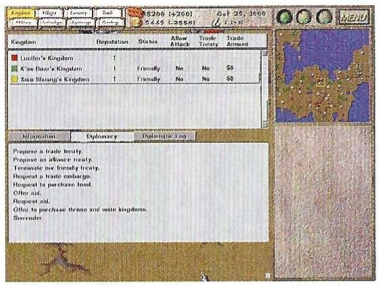
Sota, caballo y rey

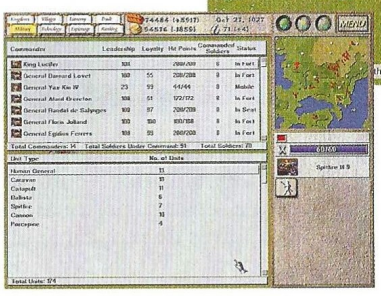
Seven Kingdoms

Interactive Magic quiere explorar nuevos terrenos. Siguiendo de cerca los pasos de Civilization y Warcraft II, Seven Kingdoms pretende convertirse en algo parecido a lo que ha conseguido ya Age of Empires.

Seven Kingdoms es un juego de estrategia en tiempo real que recoge numerosos elementos de juegos como Civilization y los combina con otros típicos de títulos como Warcraft II. Del primero toma la gestión de recursos y la económica, la diplomacia, el comercio en forma de caravanas, la figura del espía, e incluso el sistema para guardar partidas, y del segundo, principalmente el sistema de combate caótico.

Sin embargo no todo es evolución, copia o alteración de elementos ya existentes en otros juegos, ya que se introducen otros que aunque no serán especialmente novedosos para los aficionados a otro tipo de juegos de estrategia como los wargames, sí lo son para quien esté habituado a la estrategia en tiempo real. En Seven Kingdoms se pueden promocionar soldados a generales, que han de ser necesariamente quienes impartan la formación militar a los campesinos. Para ello es necesario construir unas estructuras específicas. Otra "aportación" sería la especialización de individuos: los campesinos pueden prepararse para trabajar en una mina, una fábrica, la milicia, para ser científicos, o líderes de milicia entre otras cosas.





Un combinado diferente

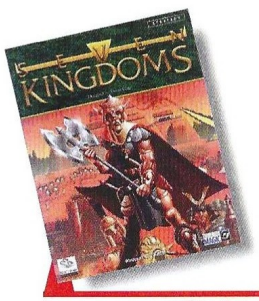
A diferencia de Civilization, pero de forma similar a Warcraft, aunque existe un centro urbano las diferentes estructuras se erigen a su alrededor, y se pueden controlar las dependencias entre ellas. También existe la tecnología, que de nuevo como en el juego de Blizzard, se limita de alguna manera a la época medieval con la excepción del cañón. Existe un techo relativamente bajo para la investigación y el desarrollo, y únicamente destaca en este apartado el salón del trono, estructura que se puede erigir tras haber avanzado mucho en el juego y que permite invocar a una criatura mítica para que ayude al rey contra sus enemigos.

En cuanto a los recursos, únicamente hay comida y dinero: la primera depende del número de campesinos, y el segundo de diversos factores como el comercio. Las materias primas del comercio pueden ser minerales o rocas (arcilla, hierro, cobre) que es necesario extraer de la tierra con minas, o productos procesados creados con estos materiales en fábricas. Es necesario establecer mercados por todas partes, incluyendo las ciudades neutrales, para obtener un alto nivel de ingresos al poner en ruta numerosas caravanas.

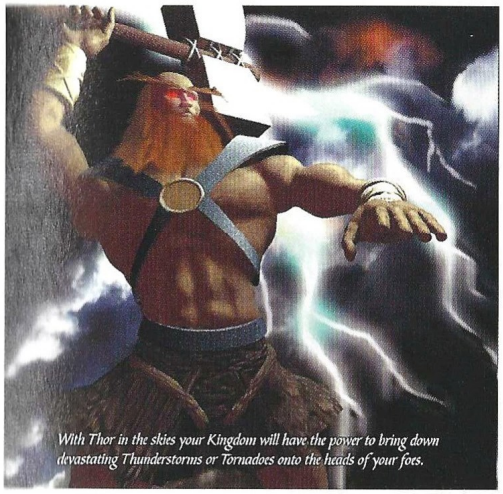
Ley marcial

Al principio del juego siempre se perderá dinero y comida, pero una adecuada gestión de los recursos a disposición del jugador pueden cambiar esto rápidamente. En contra de lo que pudiera parecer, no es necesario crear un gran ejército nada más comenzar, y es mejor aprovechar los ingresos para otros menesteres como la investigación. Además, los ejércitos entrenados en los fuertes no sólo tienen la misión de luchar contra el enemigo, sino que además han de reprimir revueltas civiles y también permiten imponer una cierta autoridad sobre poblaciones neutrales, que bien por la fuerza o gracias a generosos sobornos, se pondrán del lado del soberano pertinente. Este factor se mide como lealtad, una cifra variable entre 0 y 100 que aparece cuando se ha eliminado toda posible resistencia en una población neutral con cualquiera de los dos sistemas antes mencionados.

La diplomacia es uno de los puntos fuertes del juego en caso de aprovecharse, porque es per-



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 16 MB de RAM, SVGA, 110 MB de disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
Nº de jugadores: De1 a 7
Editor: Interactive Magic
Distribuidor: Friendware



With Thor in the skies your Kingdom will have the power to bring down devastating Thunderstorms or Tornadoes onto the heads of your foes.

Seven Kingdoms se reduce al final a una sola premisa "filosófica": quien tiene más ejercitos y mejor entrenados, gana

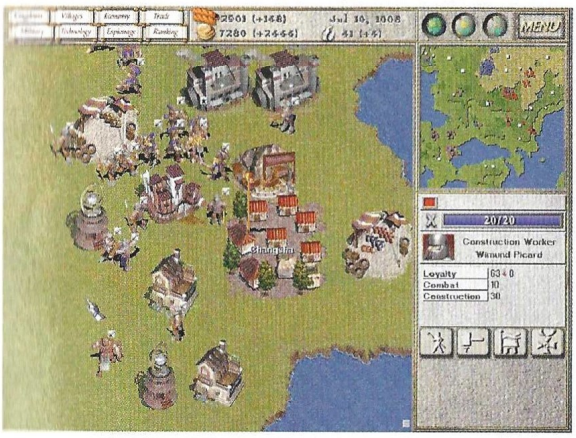
El truco es...

Aprovecha al principio de la partida todas las vetas de rocas y minerales que puedas. Crea desde el principio al menos una torre de investigación y ponte rápidamente a desarrollar tecnologia. Nunca entregues a otros soberanos tus secretos.

Con nombres propios

Como parte ajena al componente diplomático pero de alguna forma integrado en él, está la figura del espía, un individuo que se puede entrenar en cualquier aldea leal al soberano y que se infiltrará en cualquier lugar designado para proporcionar información, sabotear, crear revueltas, asesinar al rey o un general, y poco más, prácticamente lo mismo que en Civilization.

Procedente de juegos como Heroes of Might and Magic, se introduce la figura de la mazmorra, lugares poblados por monstruos donde se puede encontrar ingresos extra e incluso algunos pergaminos útiles para mayor gloria del soberano. No es conveniente atacar uno de estos sitios sin disponer de un poderoso ejército, aunque la recompensa pueda resultar muy atractiva. Sin embargo, y a pesar de todo lo anterior, Seven Kingdoms se reduce al final a una sola "premisa filosófica": quien tiene más ejércitos y mejor entrenados, gana. Esto sucedía ya en Warcraft y otros juegos, donde no había cabida para tácticas ni un espectacular despliegue estratégico. Lo mismo ocurre en este título. Caos es la palabra que define exactamente las batallas, ya que llegado cierto momento no hay que hacer más que lanzar a una horda de unidades contra el enemigo y dejar que el ordenador haga el resto.



fectamente posible ganar en repetidas ocasiones sin establecer la más mínima alianza ni hacer caso alguno de los mensajes que otros soberanos hagan llegar al propio. Siendo un elemento interesante, las únicas opciones existentes son las habituales como tratados comerciales, alianzas, compra-venta de comida, exigir tributo o rendirlo, y alguna otra dentro de esta misma línea.

Con todo, y teniendo en cuenta que la posible originalidad de este juego podría residir únicamente en la forma de combinar los elementos "importados" de otros títulos, Seven Kingdoms resulta adictivo, al menos durante unas semanas. El interfaz es sencillo y su uso se hace mecánico en muy poco tiempo. Quizá una de las terribles carencias de este juego esté en la ausencia de sorpresas, ya que la tecnología disponible está bastante limitada y no hay nada por descubrir. El programa dispone de un amplio menú de opciones que permite definir el nivel de dificultad a través de numerosos factores que dan lugar a partidas muy diferentes, algo que se acentúa gracias al generador aleatorio de escenarios. La opción multijugador incluye los sistemas habituales, entre los que se incluye Internet, un medio en auge en España que fuera ya se está convirtiendo en imprescindible para éste y otro tipo de juegos.

Calificación

Seven Kingdoms

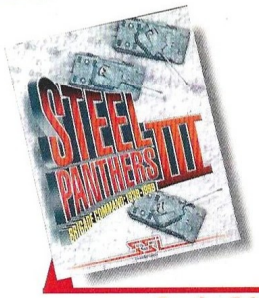
Pros: La jugabilidad es muy alta, igual que la adictividad. La combinación de diferentes elementos de juego resulta interesante. El producto sale completamente en castellano.

Contras: El titular de este comentario define bien este juego: la mecánica es tan sencilla como decir sota, caballo y rey. No aporta nada nuevo al género, y copia descaradamente a títulos de gran éxito.

60 años de guerra mecanizada

Steel Panthers III

Con esta tercera entrega, SSI consigue no sólo que podremos recrear cualquier conflicto moderno, sino también aprender con una completa y accesible base de datos sobre equipamiento militar.



Precio: 7.995
Requerimientos: 486/66MHz, 16Mb de RAM, SVGA, CD-ROM 2x, MS-DOS 6.22 o superior, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: SSI
Distribuidor: Proein

Con un intento de mejorar una serie que ha cosechado bastantes éxitos entre los aficionados a la estrategia, SSI avanza un paso con un programa que permite un mayor control sobre todas las unidades combatientes.

Las diferencias básicas frente a los anteriores programas se dejan ver en la escala, que ha aumentado notablemente, pudiendo manejar una mayor cantidad de unidades, y mejorando el interfaz al poder dar órdenes de brigada o división y mover todas las unidades al mismo tiempo. El nivel de acción no se ve afectado, pues aunque la escala representada es de 200 yardas por hexágono, el nivel de zoom es idéntico a las anteriores entregas, por lo que no nos perderemos un sólo detalle del combate.

Otra de las novedades es la inclusión de países no combatientes pero que pertenecen a una zona de conflicto en la que podrían involucrarse, como por ejemplo España, que viene representada con todo nuestro ejército para, a través del estupendo generador de escenarios, plantear cualquier probable situación militar.

Fases de juego

En esto no ha cambiado nada la política de SSI, y sigue gustando de ofrecer wargames por turnos. Estos se dividen en la fase de despliegue, la de abastecimiento, movimiento y resolución del combate. Cabe señalar que aunque al principio en muchos escenarios nos asustemos por la ingente cantidad de tropas a nuestra disposición, el control de las brigadas e incluso divisiones no es problema en absoluto, ofreciendo una mayor facilidad incluso, que sus antecesores con menos unidades. Por lo tanto podremos disfrutar de la batalla de Kursk en toda su extensión o de la Operación Tormenta del Desierto, al mismo tiempo de tener la sensación de poder dominar muchas fichas de juego.

Podremos jugar en red, contra el ordenador, o mano a mano contra un amigo y el juego es configurable tanto en su nivel de dificultad como en lo relativo a las decisiones a tomar, pudiendo elegir que el ordenador despliegue por nosotros, o bien abastezca a las unidades por su cuenta si queremos concentrarnos en la fase de combate.

El generador de escenarios

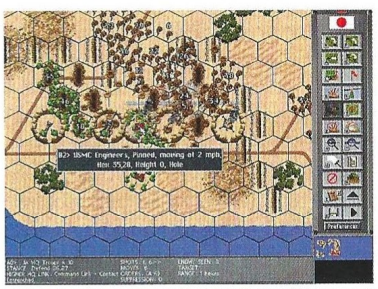
Es uno de los puntos fuertes del programa. En un juego de estrategia se agradece que cuando has acabado todas las campañas, jugando en todos los niveles y lados posibles, no dejes aparcado un producto en el que ha invertido tiempo y dinero. Esto es muy difícil que ocurra con Steel Panthers III, pues por una parte, la cantidad de escenarios y campañas que se incluyen son muy numerosas, contando incluso con dos campañas ficticias en tiempo futuro.

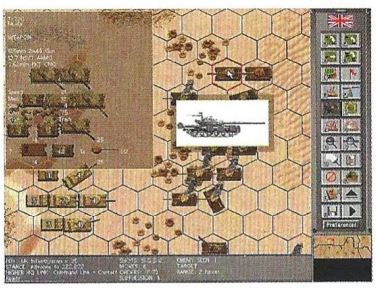
Por otra, la inclusión de más de 40 países de todos los continentes permite al jugador la flexibilidad táctica de poder plantear situaciones hipotéticas que se salen del contexto político actual, pero que se nos pueden ocurrir.

Si además añadimos la enorme facilidad de manejo de todos los comandos y que en menos de diez minutos podemos crearnos nuestra propia campaña, llegamos a la conclusión que tanto la adicción como la jugabilidad están aseguradas.

El truco es...

Lo primero, salvar vuestro juego cada turno y antes de la resolución de combate, lo segundo, el apoyo aéreo y la artillería son las bases necesarias para no llegar al frente mermado y sin fuerza, al igual que para debilitar a nuestro oponente. Mantener siempre antiaéreos al lado de vuestras divisiones más potentes.

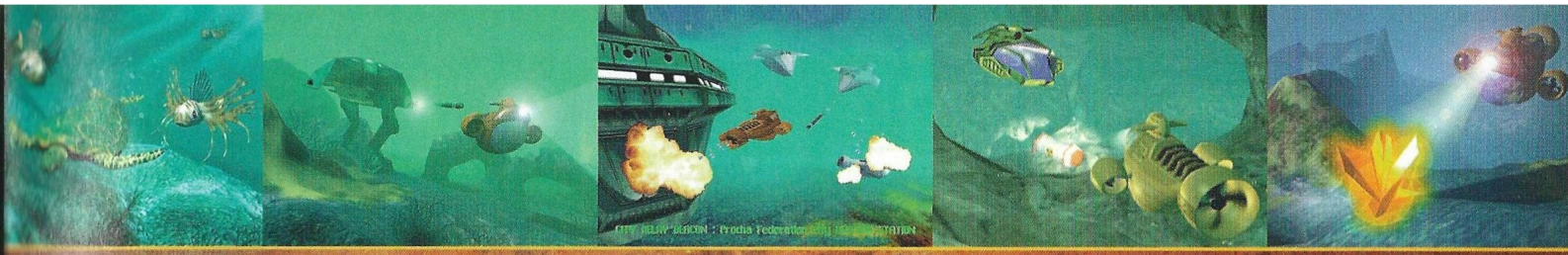




Calificación

Steel Panthers III

Pros: Grandes posibilidades de juego, un realismo histórico completo, una base de datos con más de 40 países y todos los conflictos bélicos desde el año 39. El generador de escenarios nos ofrece disfrutar sin límite y la imposibilidad de aburrirse con un programa completísimo.
Contras: Los gráficos y efectos de sonido siguen siendo prácticamente iguales, no aprovechando las nuevas tecnologías. Más de lo mismo. Muchas veces no se debe cambiar sólo el fondo, sino también la forma.



PUEDES SUMERGIRTE EN SUS PROFUNDIDADES AUNQUE TE ARRIESGAS A NO VOLVER A SALIR

PC CD-ROM

SUB CULTURE

INCREIBLES GRÁFICOS Y PAISAJES EN 3D
DÍAS Y NOCHES EN TIEMPO REAL

EFECTOS SONOROS ATMOSFÉRICOS EN 3D
MISIONES BASADAS EN OBJETIVOS

LEYES DE LA FÍSICA RESPETADAS
MISIONES NO LINEALES

http://www.ubisoft.com/spain/

UBI SOFT, S.A.
Plaza de la Unión, 1
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. (93) 544 15 00
Fax (93) 589 56 60

© 1997 Ubi Soft Entertainment / Criterion Studios. Todos los derechos reservados. Sub Culture ® utiliza Smacker Video Technology ©. Invisible, Inc. d.b.a. RAD Software. Windows'95 ® es una marca registrada de Microsoft Corporation. RenderWare ® es una marca registrada de Canon, Inc. Todas las otras marcas pertenecen a sus respectivos propietarios.

Emoción en tiempo real

Sid Meier´s Gettysburg

El 2 de Julio de 1863, dos grandes ejércitos se encontraron cerca de la ciudad de Gettysburg. Intentando presionar Washington; Lee reunió la mayor cantidad de efectivos intentando conseguir una victoria decisiva, pero su derrota marcó el declive de la Confederación. ¿Podremos nosotros alterar el curso de la historia?

Nos encontramos frente a un wargame fuera de lo normal. La diferencia que existe con otros wargames es su enorme flexibilidad táctica, es decir, la capacidad operativa y de mando que el jugador posee no es en absoluto afectada por unas reglas rígidas o por innumerables turnos o fases aisladas.

Realmente, el jugador dirige todas y cada una de las partes de la acción, una acción fluída , pero pausada, tensa , pero controlable, y además con un interfaz cómodo y amigable.

Esquema de juego

Al contrario que en otros wargames, no existen turnos ni fases. La fase de juego comienza con el parte de guerra correspondiente a la batalla que se plantea, en la que los oficiales y jefes explicarán con todo detalle la situación operativa y los objetivos que presumiblemente debemos alcanzar o mantener.

Una vez terminada la explicación, nos introduciremos en el campo de batalla, donde nos serán explicadas las características de las unidades y brigadas bajo mando. La artillería disponible, la calidad y moral y su disposición en el campo de batalla.

El comportamiento que tanto nuestras tropas como las del enemigo seguirán, se determina en la pantalla de opciones. Aquí controlaremos el ejército que queremos llevar, la calidad de sus tropas mediante la elección de un general de mayor o menor importancia, y el comportamiento que seguirá frente a nosotros: más directo, más flexible, su agresividad, etc.

Realismo histórico

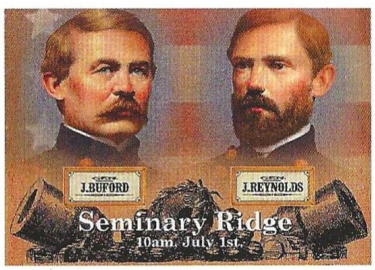
Para los "rigurosillos" de las simulaciones, el programa mantiene un modo de campaña en el que nos encontraremos todo tal y como ocurrió durante los días que duró la batalla de Gettysburg, incluyendo orden de batalla, hora de entrada de refuerzos y por supuesto las posiciones en el terreno tal y como realmente desplegaron, pero para los que gustan de las sorpresas inesperadas, disponemos de dos modos de campaña aleatoria, en los cuales, los acontecimientos y disposiciones son aleatorios.

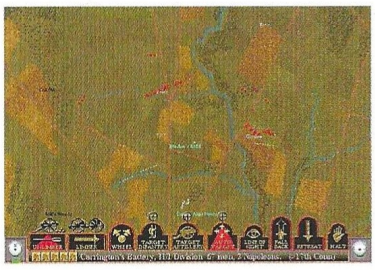
Esto quiere decir, que utilizando este modo, las batallas y por supuesto las horas de diversión que podremos conseguir, aumentan considerablemente con esta característica, consiguiendo eliminar el factor aburrimiento después de terminar el juego varias veces.

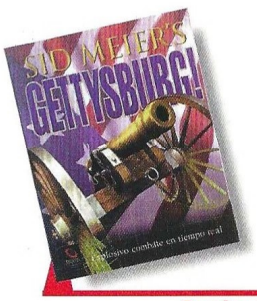
Escenarios y campañas

La única diferencia entre los escenarios y el modo de campaña reside en que el modo de campaña es la superación de una serie de escenarios impuestos por el ordenador, donde según el rendimiento demostrado obtendremos más o menos reconocimiento. En el modo de escenarios, la cantidad y variedad que podemos elegir es grande, pudiendo seleccionar entre pequeños enfrentamientos regimentales, a batallas completas o partes de la batalla que incluyen uno o varios cuerpos de ejércitos.

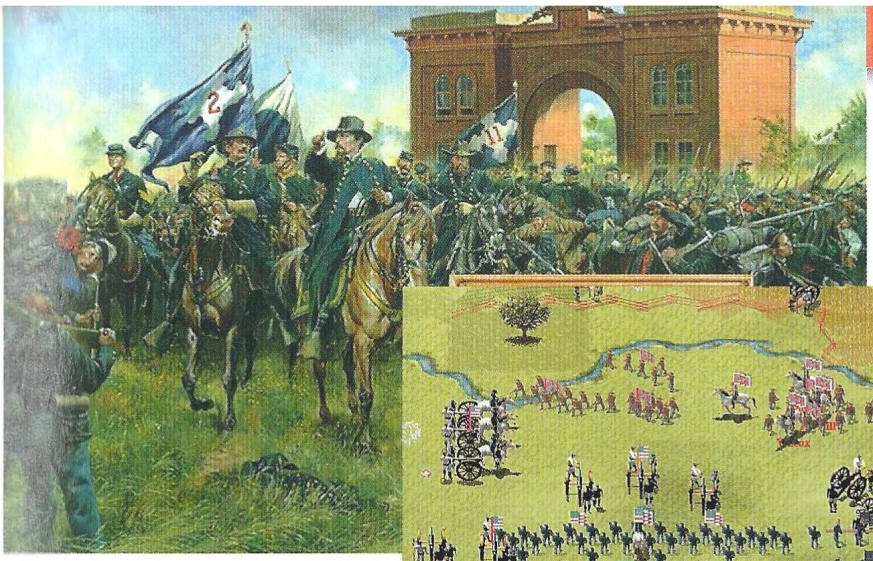
Es bastante agradecido el manual que se adjunta con el juego, en el que encontraremos una explicación completa de todos los términos y maniobras militares, que







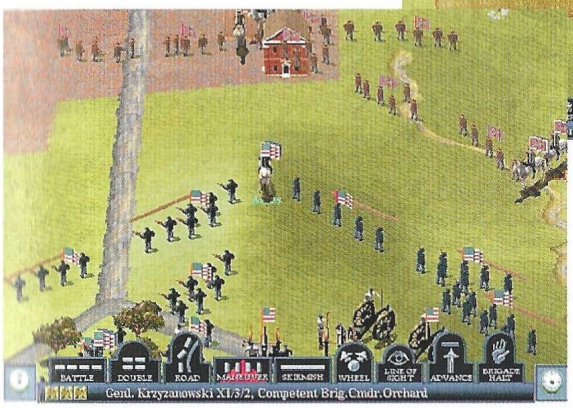
Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 90, Windows 95, tarjeta de video SVGA, CD ROM 2X, 16MB RAM, 50 MB disco duro, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Electronic Arts
Distribuidor: Firaxis



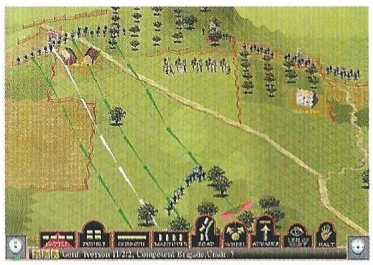
tendremos la posibilidad de ejecutar con un simple clic de ratón.

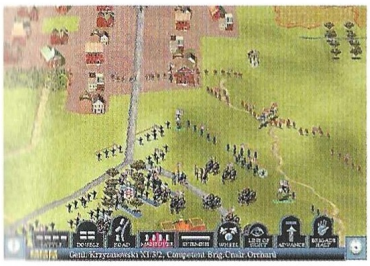
Gráficos y sonido

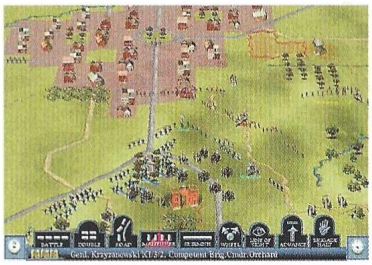
Los hombres avanzan impecablemente y se colocan en formaciones de una manera realista y espectacular, explosiones y descargas de mosquete, los gritos de los oficiales y de los hombres en el

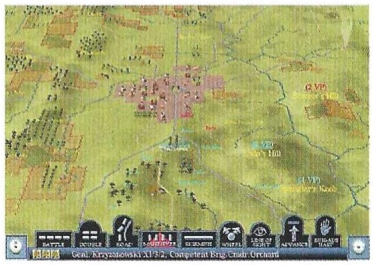


campo de batalla así como la inclusión de marchas militares en el desarrollo de la acción consiguen introducirnos en una atmósfera de juego apasionante. Los niveles de "zoom" consiguen controlar la acción de una forma eficaz pudiendo abarcar grandes zonas de un solo vistazo y por contra observar el combate con un gran nivel de detenimiento.





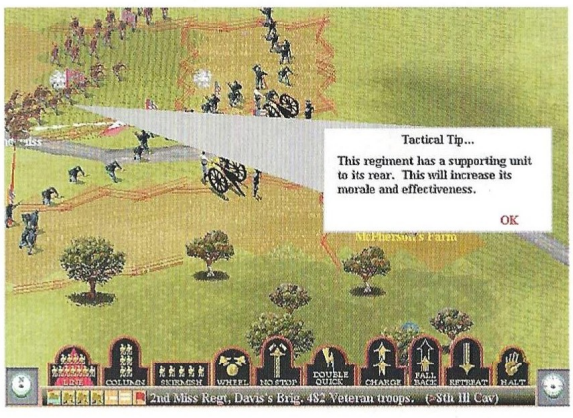




El truco es...

Siempre que podáis, formar las brigadas en escaramuza (Skirmish) los disparos de infantería y artillería producirán menos de la mitad de bajas que en línea o en columna.

Apoyar siempre la infantería con artillería, y utilizar siempre la caballería para proteger los flancos o los lugares donde se produzcan grietas, como refuerzo por rapidez.



Un wargame indispensable para todo aficionado a la estrategia, con programas como éste, Sid Meier eleva el listón considerablemente y va a ser muy difícil poder superar un programa tan completo.

Calificación

Sid Meier's Gettysburg

Pros: Jugabilidad completa. La atmósfera de juego logra sumergirte en la acción. Gráficos y movimientos de las unidades muy conseguidos y realistas. Gran rigurosidad histórica, interfaz sencillo. Lo ideal para un aficionado a la estrategia. Buenos manuales y documentación en castellano.

Contras: Al desplazar la pantalla, se pierden los accidentes de terreno lo que llega a desconcertar bastante. Requiere una máquina potente. Salvo la documentación el programa no está traducido al castellano, algo casi imperdonable.

En busca de la aventura

Buccaneer

En un marco histórico excepcional, rodeado de grandes potencias coloniales intentando conseguir el dominio de los mares y la apertura de las rutas comerciales, nuestro papel será aliviar un poco la pesada carga de los navíos españoles, ingleses y franceses, eso sí, procurando antes, no ser nosotros pasados por la quilla.

Tenemos ante nosotros un programa bastante curioso, para todos los buenos aficionados a la estrategia. No se nos puede pasar por alto el inmenso parecido con el famoso "Piratas" de Microprose, puesto que las fases y los modos de juego son bastante parejos. En cierta forma, tiene la apariencia de un simulador. Por una parte, controlaremos las maniobras básicas de navegación a vela, incluyendo el dominio del viento, el adecuado despliegue de las velas y los ángulos y rumbos de navegación. Por otra, controlaremos táctica y estratégicamente tanto las rutas de navegación como las escalas en las que podremos fondear a fin de poder suministrarnos.

La navegación

El sistema de juego es en tiempo real; una vez avistado un barco, el vigía identificará el tipo de buque, decidiendo si variamos el rumbo de navegación y lo interceptamos, o preferimos seguir con nuestro rumbo al ser una fragata de la Marina con hombres bien motivados y entrenados o tener daños estructurales. Por otra parte, los interceptados podemos ser nosotros, en cuyo caso, no tendremos más remedio que defendernos con lo que tengamos si no hay otra salida.

Inmersos ya en las maniobras de aproximación, el viento tiene mucho que decir; según sea la dirección en que sople, variará con respecto a nuestras velas y por tanto tendremos que variar nuestro rumbo y velocidad. Con unos comandos sencillos y atajos de teclado, desplegaremos la superficie vélica adecuada a la situación. Un mal despliegue del velamen puede producir daños estructurales, desgarro de las velas e incluso pérdida de mástiles y aparejos.

¡Al abordaje!

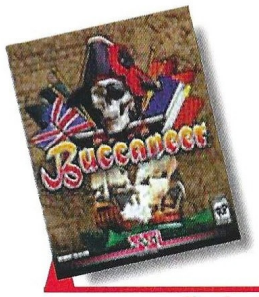
Una vez que consigamos la posición adecuada de fuego ordenaremos disparar por andanadas, intentado detener e inmovilizar a nuestra víctima destrozándole los aparejos, eso sí, procurando causar poco daño estructural, puesto que si nuestro objetivo es quedarnos con el barco, mientras menos destrozado esté, mejor.

Esto se consigue poniendo proa hacia la víctima y acercándonos a distancia de abordaje. Una secuencia automática se pondrá en funcionamiento, y tras ella, estaremos al mando de un grupo de feroces piratas que se irán apoderando del barco. La secuencia nos volverá a recordar el programa antes mencionado y si lo conseguimos, el buque, carga y tripulación, pasará a partir de ese momento a engrosar nuestras filas.

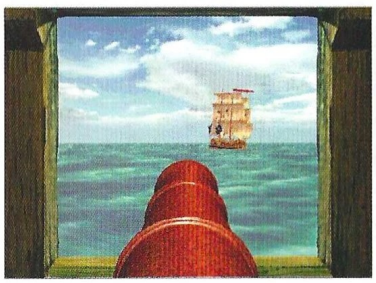
Escenarios y campaña

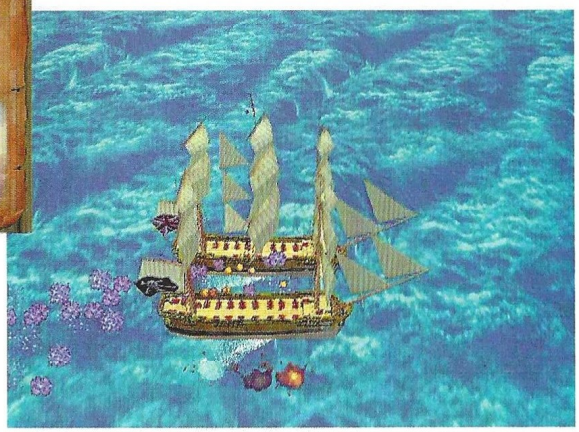
El modo de juego se divide entre escenarios sueltos o campaña. La diferencia es obvia: el escenario nos lleva a una pantalla donde elegiremos nacionalidad y el tipo de buque que queremos, y nos sitúa inmediatamente en el medio de la acción. El escenario termina cuando el buque se aleja de nuestro alcance, lo hundimos o es capturado.

Por otra parte tenemos también la campaña, un modo bastante interesante en el que la aventura estará presente a cada momento, donde elegiremos un personaje y tendremos que seguir el hilo de la historia hasta completar la misión, intentando mientras, por todos los medios, hacernos los más ricos posible.

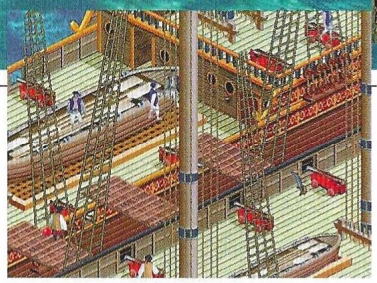


Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 120, 16Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 4x, 60Mb de disco duro libres, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: SSI
Distribuidor: Proein





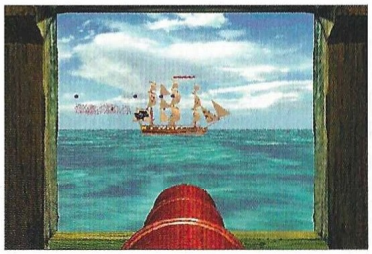
Tomaremos control de las maniobras de navegación, incluyendo el dominio del viento, el despliegue de las velas y los ángulos y rumbos de navegación



El truco es...

Intentar disparar siempre con la técnica de "Rastrillado" (disparar cuando el buque enemigo presenta su proa o popa directamente en línea recta con nuestros cañones.) Esperar siempre a disparar la primera andanada puesto que es más potente. Las andanadas siempre a las velas para inmovilizar al barco. En el modo campaña, huir siempre de las fragatas y buques militares, mejor atacar navíos de transporte.

Buccaneer es un juego bastante ameno, concentrado sobre todo no en las tramas argumentales, sino en el combate naval en sí mismo. Es el punto fuerte del programa y donde se hace más hincapié, aunque tampoco descuida el aspecto de la aventura. En medio de estrategia, simulación y acción, y sin estar totalmente definido en uno de los tres géneros, se convierte en un programa que aspira a entretener... y lo consigue.



Calificación

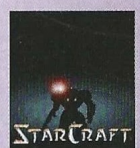
Buccaneer

Pros: El nivel gráfico es muy bueno. El modo de campaña es muy divertido y bastante realista. El juego por red, amplía su jugabilidad.

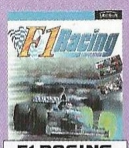
Contras: El juego a veces se vuelve lento, en especial si hay poco viento, las persecuciones de barcos llegan a aburrir. Sin una aceleradora 3DFX el nivel de máximo detalle es demasiado lento.

MYTH FALLEN LORDS 7.490 Pts.

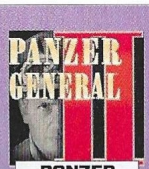
LORDS OF MAGIC 7.490 Pts.


STARCRAFT 7.490 Pts.

WARHAMMER 2 DARK OMEN 7.490 Pts.


F1 RACING SIMULATOR 7.290 Pts.

PAX IMPERIA 2 7.490 Pts.


PANZER GENERAL 97 6.490 Pts.

QUAKE 2 7.490 Pts.

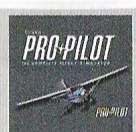
SIMULADORES DE VUELO

F22 - ADF (DID) 8.490 Pts.

HORNET 3 KOREA (3Dfx) 7.990 Pts.

LONGBOW 2 (3Dfx) 7.490 Pts.

FA-18 HORNET 3 6.490 Pts.


PRO PILOT 7.490 Pts.

Y TAMBIEN:

COMANCHE 3	6.990 Pt.
F22 LIGHTING 2	4.490 Pt.
FLYING CORPS 3Dfx + EXPAN.	6.490 Pt.
FLIGHT UNLIMITED 2	CONSUL.
JETFIGHTER 3	6.990 Pt.
JOINT STRIKE FIGHTER	CONSUL.
RED BARON 2	7.490 Pt.
SU 27 FLANKER 2	CONSUL.
SUPER EF2000 + TACTCOM	4.490 Pt.

SIMULATOR PACK
7.790 Pt.
EF-2000 + ATF + AH-64D

HELICOPTER PACK
4.990 Pt.
HIND + APACHE

NOVEDADES

7TH. KINGDOMS	6.990 Pt.
AGE OF EMPIRES (MICROSOFT)	8.990 Pt.
ANDRETTI RACING (3Dfx)	7.490 Pt.
ARMOURED FIST 2	7.490 Pt.
BATTLEGROUND EAST FRONT	7.490 Pt.
BATTLEGRO. NAPOLEON RUSSIA	7.490 Pt.
BATTLEGRO. PRELUDE WATERLOO	7.490 Pt.
CIVIL WAR 2 (SIERRA)	6.990 Pt.
CLOSE COMBAT 2 (MICROSOFT)	8.990 Pt.
DARK EARTH (AVENTURA 3D)	6.990 Pt.
FALLOUT	7.990 Pt.
FIGHTING FORCES (LUCHA 3Dfx)	7.490 Pt.
GREAT BATTLES OF HANNIBAL	7.490 Pt.
HEAVY GEAR (MECHs 3Dfx)	7.490 Pt.
INCUBATION (3Dfx)	6.990 Pt.
KKND EXTREME (+ EXPANSION)	7.490 Pt.
PREY	7.490 Pt.
SCREAMER RALLY	6.690 Pt.
SID MEIER'S GETTISBOURG	7.490 Pt.
SIMCITY 3000	7.490 Pt.
STEEL PANTHERS 3	6.690 Pt.
TOMB RAIDER 2	7.490 Pt.
TUROK DINOSAUR HUNTER	7.690 Pt.
ULTIMA ONLINE (solo INTERNET)	7.990 Pt.
UNREAL (3Dfx)	7.490 Pt.
WARHAMMER 40.000	6.990 Pt.
WAR WIND 2	6.990 Pt.
WORMS 2	7.490 Pt.

HELLFIRE
Back in the Hot Seat!
(EXPANSION OFICIAL DIABLO)
4.990 Pts.

NUEVO
TOTAL HEAVEN - STRATEGIE PACK
7.990 Pt.
SETTLERS 2 + CIVILIZATION 2 + SIMCITY 2000

NUEVO
EXTREME POWER PACK 2
7.990 Pt.
TOMB RAIDER + FIFA 97 + Z

NUEVO
MEGAPACK 8
7.990 Pt.
MASTER ORION 2 + SCREAMER 2 + SIMCITY 2000 NET + MECHWARRIOR 3 + JAGGED ALLIANCE: D.G + BROKEN SWORD + IM1A2 ABRAHMS + JACK NICKLAUS 4 + ATARI PACK + RETURN TO ZORK

OFERTAS - EXPANSIONES

1000 NIVELES RED ALERT	4.490 Pt.
1600 NIV. C&CONQ./WARCRAFT2	4.490 Pt.
CARMAGGEDON EXPANSION OFICIAL	4.490 Pt.
CIV2- 2ª EXPANSION-FANTASTIC W.	4.990 Pt.
LORDS REALMS 2 EXPANSION OF.	4.490 Pt.
MAGIC THE GATHERING EXPANSION	5.490 Pt.
XWING VS. TIE EXPANSION OFICIAL	4.990 Pt.
688 HUNTER KILLER	7.490 Pt.
CARMAGGEDON	6.990 Pt.
DARK REIGN	7.490 Pt.
DUKE NUKEM 3D	4.490 Pt.
F1 GRAND PRIX 2 (MICROPROSE)	5.490 Pt.
FIFA 97 + PETE SAMPRAS + LINKS LS	8.990 Pt.
HEROES M. & M. 1 + 2 + EXPANSION	8.490 Pt.
JEDI KNIGHT - DARK FORCES 2	8.990 Pt.
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL (3Dfx)	7.490 Pt.
QUAKE + 1ª y 2ª EXPANSIONES	CONSUL.
RESIDENT EVIL	5.990 Pt.
SHADOW WARRIOR	6.490 Pt.
TOTAL ANHILITATION	7.490 Pt..
WARCRAFT 2 + EXPANSION OFICIAL	7.990 Pt.
WARLORDS 3	7.990 Pt.
XCOM 3 APOCALYPSE	7.990 Pt.

Tel.: (91) 5698264
Tel.: (91) 4693426
E-mail: media@super.medusa.es

Media Mail CD-ROM

IVA y GASTOS de envío INCLUIDOS.
Productos importados, algunos en inglés.
DISTRIBUIDOR: SOLICITE CONDICIONES

CUPON DE PEDIDO Y/O CATALOGO

Enviar a: MEDIA MADRID - C/Marques J. Real 22-7ºA - 28019 MADRID - FAX: (91) 4693426

CGW

Precio

TITULOS PEDIDOS
1)
2)

☐ Deseo recibir el pedido de la derecha y su catalogo.
☐ Deseo recibir solamente su catalogo de CDROMs.

NOMBRE Y APELLIDOS.....
TFNO.....
DIRECCION.....
C.POSTAL.....
POBLACION.....
PROVINCIA.....

El héroe de los labios cosidos

Oddworld: Abe's Oddysee

No recordamos cuándo un juego de consola al ser trasladado a PC nos ha causado tan grata impresión, si es que esto ha ocurrido alguna vez. Prescindiendo de su origen, Abe's Oddysee es el mejor juego de plataformas que ha pasado por esta redacción.

Realmente es injusto calificar este título como un mero juego de plataformas, aunque básicamente sea exactamente eso. Abe's Oddysee es mucho más, y precisamente por ello ilustra por primera vez nuestra portada un producto de esta índole.

En un lejano planeta de una perdida galaxia, dos razas inteligentes conviven en dudosa armonía. Los unos dominan y gobiernan, y los otros son simples esclavos maltratados que trabajan en fábricas a cambio simplemente de poder sobrevivir. A esta última especie pertenece Abe, un Mudokon trabajador de Granjas Hostiles, una planta que manufactura alimentos cárnicos para todo el planeta.

Carne de mudokon

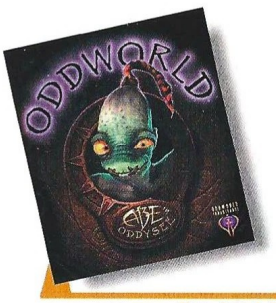
Un buen día, cerca del final de su jornada laboral, Abe pasa por el lugar equivocado en el momento equivocado, descubriendo así que el ingrediente secreto para el nuevo producto de Granjas Hostiles es la carne de Mudokon, al parecer aprovechable casi en un 100%. Aterrorizado ante semejante atrocidad y descubierto por sus jefes, Abe sufre un breve cautiverio y una terrible tortura durante los cuales, y entre otras cosas, le cosen los labios. Un viejo shamán cascarrabias le rescata, viendo en él a un profetizado héroe salvador de los Mudokon. Antes de que Abe pueda negarse, y no sin haber descubierto su parca capacidad de comunicación, comienza una complicada huida que le llevará a cruzar medio mundo mientras intentar rescatar a sus hermanos de las garras de sus torturadores.

Durante su odisea, Abe descubrirá que posee una serie de habilidades especiales que se potenciarán al completar unos antiguos rituales en viejos templos Mudokon ahora invadidos por terribles bestias como los Paramitas y los Scrab. Avanzando a duras penas a través de un mundo hostil, Abe tendrá que rescatar a todos sus compatriotas si quiere llegar a buen fin.

Aprende a hablar

En un juego de plataformas típico, el protagonista puede correr, saltar, moverse, y en ocasiones disparar o realizar algunas acciones especiales mediante la obtención de los comunes "power-ups". Sin embargo, en Abe's Oddysee hay bastantes más cosas a disposición del jugador, y muchas de ellas son las que confieren a este título una personalidad diferente y única. La primera de ellas es que Abe puede comunicarse con sus congéneres y otras criaturas, aunque sea con simples frases cortas predefinidas como "hola", "sígueme" y "espera". Además de estas sencillas locuciones, el mudokon también puede silbar de diferentes formas y emitir otros sonidos de dudosa corrección.

Silbidos y onomatopeyas servirán para crear códigos de acceso a determinados lugares, activar dispositivos, o simplemente obtener una determinada habilidad temporal (como una onda infrarroja que hace explotar minas y bombas). Esta capacidad sufre una variación cuando, gracias a otra de sus habilidades, Abe toma posesión del cuerpo de un Slig. Estas criaturas están armadas, por lo que la toma de su control tiene una primera ventaja obvia: se puede disparar a otros enemigos. Por añadidura, el mejor amigo del Slig es el Slog, y los primeros pueden comunicarse con los segundos y darles órdenes como "sígueme" o "ataca". Cuando Abe controla a un Slig, puede hacer que éste dispare, se comunique, o active palancas, pero no posee capacidad de salto ni puede entrar en las puertas.



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 100MHz, 16Mb de RAM, CD-ROM 4x, 10Mb de disco duro libres, Windows 95, tarjeta de sonido
N° de jugadores: 1
Editor: GT Interactive
Distribuidor: New Software Center

Una vez que se ha hecho lo que sea necesario con el Slig, hay dos formas de poner fin a la posesión: matar al Slig o romper el vínculo mental, con lo que el Slig quedará hecho pedazos.

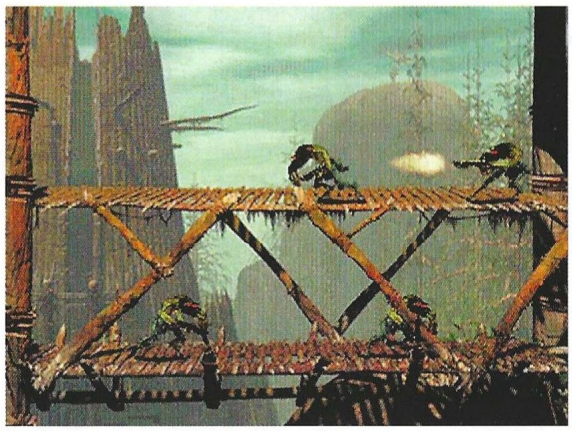
Abe es un Mudokon trabajador de Granjas Hostiles, una planta que manufactura alimentos cárnicos para todo el planeta

Otros usos de la comunicación

El mismo cántico que utiliza Abe para tomar el control de estas criaturas, sirve también para otras cosas como emitir códigos a las campanas o hacerlas sonar a voluntad en los niveles donde estos objetos se encuentran. En contadas ocasiones, Abe obtendrá un poder especial que le transformará en una poderosa criatura capaz de despedir unos rayos mortales que aniquilarán a cualquier enemigo o artefacto hostil que haya en la pantalla.

Los cánticos también permitirán a Abe salvar a los mudokon: en aquellos lugares donde encuentre una bandada de pájaros volando en círculo, podrá entonar su melodía y abrir un portal mágico por el que huirán los mudokon que se encuentren con él.

Respecto a las acciones que el protagonista de esta odisea puede realizar, además de las obvias como caminar, correr y saltar, hay algunas más que emplean las mismas combinaciones de teclado para funcionar, activándose una u otra según la posición de Abe. Caminar sigilosamente y esconderse en las sombras son dos de ellas, a las que hay que sumar la capacidad para desactivar bombas, empujar o tirar de palancas, entrar por puertas, o quedar colgado de un risco.



Teoría en práctica

¿Cómo se aplican todas estas acciones en el juego? No todas, evidentemente, están siempre disponibles. Cada pantalla es un puzzle en sí misma, y requiere un preciso estudio para saber cómo superarla. Oddworld está estructurado en diferentes zonas, cada una de ellas compuesta por un número determinado de pantallas que puede incluir o no zonas secretas. La comunicación entre ellas puede ser por cual-

MOLLOCK EL GLUKKON

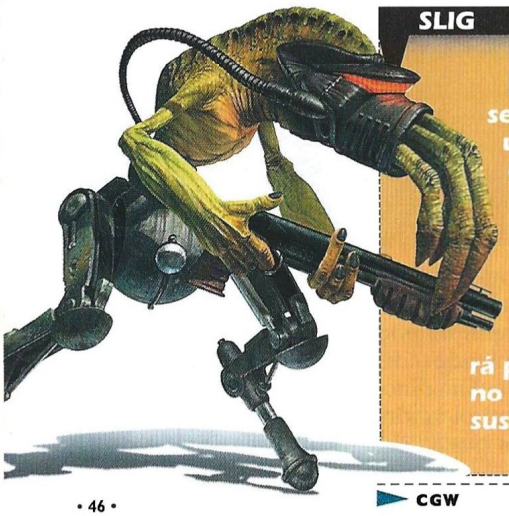
Es el jefe de jefes, el más malvado y envilecido ser de Oddworld. Su única preocupación es el negocio, así que no hay que tomarse como algo personal que te saque las entrañas para venderlas como fertilizante. Sus brillantes ideas incluyen emplear la carne de Mudokon como ingrediente principal de un nuevo alimento. Mollock es el origen de todos los problemas de Abe y sus congéneres.

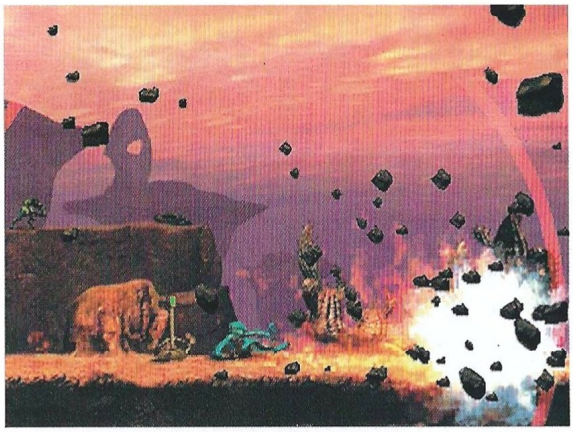
quier dirección, puertas o tubos, y en algunos casos hay niveles de profundidad que abarcan un primer y segundo plano.

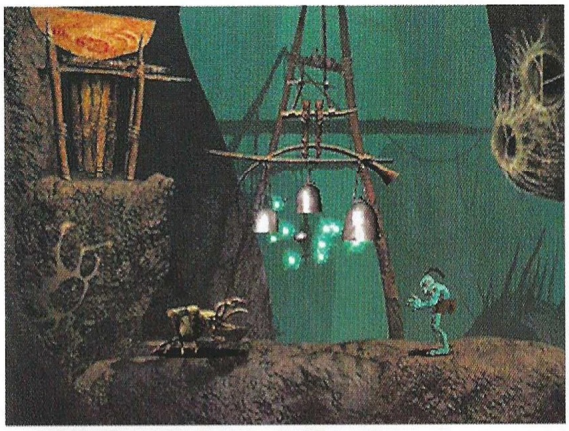
Algunas zonas se pueden pasar pantalla a pantalla, mientras que en otras es necesario recorrer un nivel entero a la carrera huyendo de numerosos perseguidores, con pocos lugares donde tomar un respiro. Rocas gigantescas que ruedan por medio nivel, otras que caen del cielo, trituradoras, abismos que salvar, bombas, minas, enemigos, y otros muchos obstáculos se conjugan en muy diversas combinaciones diseñadas de forma inteligente para crear siempre nuevos retos con los mismos elementos.

SLIG

Estas criaturas de piernas mecánicas y brazo armado, poseen un dedo fácil para el gatillo y un cociente intelectual que suele coincidir –aproximadamente– con la temperatura ambiente. Son los crueles esclavistas del sádico calabozo que es Granjas Hostiles. A Abe le resultan útiles siempre que puede tomar su control, algo que sólo le resultará posible en aquellos lugares donde no haya una máquina que detecte sus cánticos y le lance rayos.







Cada pantalla es un puzzle en si misma, y requiere un preciso estudio para saber como superarla

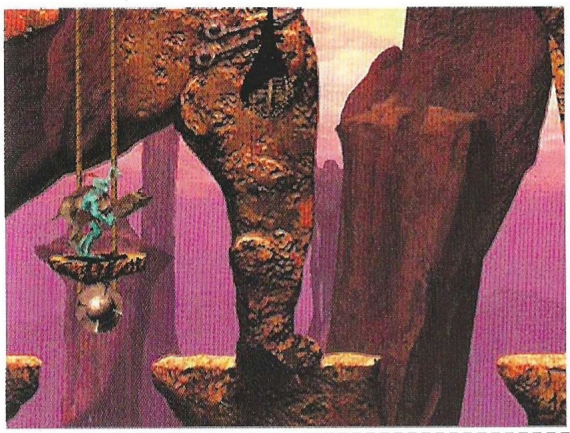
El mundo de Abe

Una de las grandes ventajas del diseño de los niveles es que, además de no ser repetitivos, se pueden solucionar de diversas formas, dejando al jugador que idee su propia estrategia para superar algunos puntos, si bien en determinados lugares es mejor tomar la vía rápida y no darle muchas vueltas al asunto. Algunas zonas están conectadas mediante fantásticas transiciones tan perfectamente integradas que resulta difícil distinguir entre ellas y el propio juego, algo que también ocurre con las animaciones.

El único punto negativo del juego es que no se puede salvar en cualquier parte, y es que únicamente cuando un nivel está completo se guardará la posición al principio del siguiente. Si no se deja de jugar, al morir Abe se volverá a comenzar la partida en el último punto de comienzo

PARAMITAS

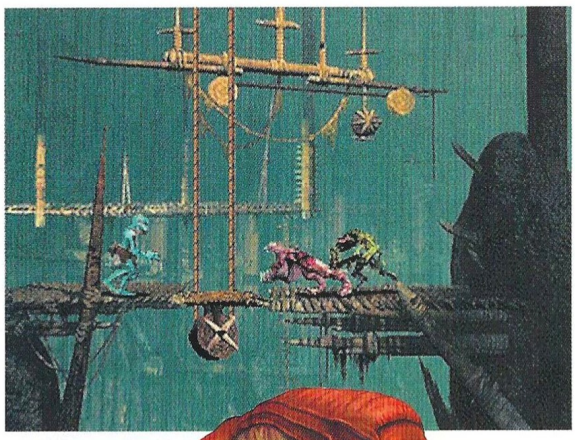
A su manera son preciosos, tanto como podría serlo un amasijo de sangre y tripas. Si se reúnen en un número mayor de uno son extremadamente peligrosos, aunque en ocasiones se comportan como niños. Si Abe encuentra una manada de Paramitas, su mejor opción es huir a un lugar elevado fuera del alcance de estas bestias.



SLOG

Ladran, comen carne viva, y en absoluto se portan bien con los niños –no al menos desde un punto de vista convencional–, pero resultan ser el mejor amigo de un Slig. Sus huesos favoritos son los de las piernas de Abe, por lo que éste tendrá que andarse con mucho cuidado si encuentra a estos monstruos. Lo mejor en tal caso es tratar de encontrar un Slig que pueda ocuparse del Slog, o como último recurso, correr hacia un lugar elevado.

Oddworld: Abe's Oddysee



SCRAB

Estas implacables pesadillas residen en las polvorientas cámaras de un antiguo templo perdido en mitad del desierto. Son unos bailarines consumados gracias a sus cuatro patas. Se vuelven locos con los cánticos de Abe, y éste jamás debe acercarse a ellos si no quiere acabar hecho migas.

ELUM

La "mascota" de Abe es bastante excéntrica, obstinada, egoista, y huele como un saco de... bueno, eso. Y esas son sus virtudes. Afortunadamente a nuestro héroe no le importa, y aunque así fuese tendría que aguantarse, ya que Elum le ayudará en repetidas ocasiones a salvar grandes distancias gracias a sus potentes saltos.

nas muy concretas en las que no es posible salvar hasta no haber superado entre 6 y 7 niveles seguidos, una tarea que puede llevar más horas de las que suele disponer cualquiera.

Oddworld: Abe's Oddysee es un extenso juego de plataformas que sin aportar nada realmente nuevo, combina numerosos elementos de una forma única y probablemente irrepetible para crear un título difícilmente superable en calidad, jugabilidad y adictividad. No es posible encontrar entre los títulos de PC de los últimos tiempos, uno perteneciente a este género que proporcione una experiencia similar. Al parecer, es sólo el primero de una serie de al menos cinco juegos, aunque el futuro decidirá si esto es así o no. Caso de serlo, esperamos ansiosos la continuación.

Calificación

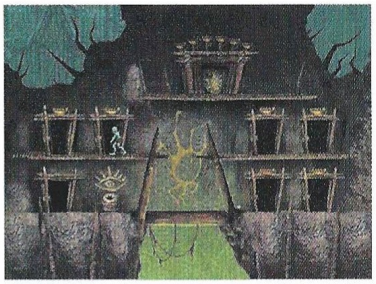
Oddworld: Abe's Oddysee

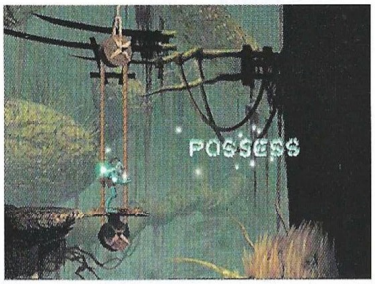
Pros: Por primera vez en mucho tiempo, y aunque no es estrictamente necesario, GTI ha traducido y doblado este juego a nuestro idioma con un excelente resultado. No hay un número establecido de vidas. De principio a fin, Abe's Oddysee es espectacular.

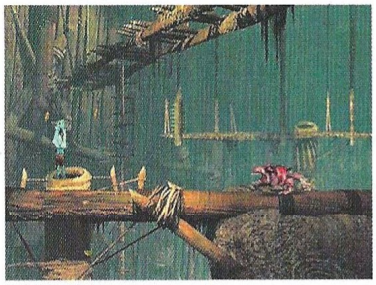
Contras: Resulta bastante molesto no poder salvar en cualquier sitio, sobre todo en zonas extremadamente largas y difíciles de superar. Tener que repetir seis niveles sólo por no haber sido capaz de pasar uno antes de tener que apagar el ordenador, es demasiado.

El truco es...

Es imprescindible rescatar a los mudokon para llegar a buen fin. Hay dos finales diferentes en función del número de congéneres rescatados. En la primera pantalla del juego, puedes entrar por el barril de la derecha para acceder a una zona secreta donde salvar a unos cuantos mudokon.







Myth no busca la conquista, ¡Sino la destrucción!

MYTH

THE FALLEN LORDS™

EIDOS

PROEIN SOFTWARE

C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
http://www.proein.com

!Repetimos!

Worms 2

Batallas de locura y un modo multijugador bastante adictivo, redondean la oferta para la secuela del imperio de los gusanos. Nada de otro mundo. Al fin y al cabo lo mismo que en la entrega anterior pero con la cara lavada, gráficos más nítidos y un claro editor de niveles.

Como bien sabes ya, Worms es un juego por turnos con una filosofía muy común: dejar al equipo contrario sin gusanos conservando alguno de los tuyos. La batalla tiene lugar en unos entornos bastante raros, llenos de accidentes cuya finalidad es complicar la tarea destructiva para amenizar el juego. Estos terrenos, pueden ser creados con un editor que viene en el juego, pero por lo demás, el interés se centra en la estrategia usada para conseguir acabar con el equipo contrario. Para hacerlo, dispondrás de un más que considerable arsenal armamentístico, así como de elementos que caerán del cielo. No sólo podrás terminar con la vida de los gusanos contrarios –dotada con cien puntos–, atendiendo a la magnitud de los ataques realizados, sino que hay veces en que un gusano puede llegar a morir porque caiga al agua como consecuencia de una explosión o un accidente, y esto es más común de lo que parece a primera vista.

El sistema de turnos cambia automáticamente de una banda a otra, pudiendo elegir el gusano con el cual quieres actuar y teniendo un tiempo para hacerlo. Si en ese plazo no realizas alguna acción, el turno pasa directamente al equipo contrario. Mientras tanto, no podrás moverte, lo que significa que has perdido una valiosa oportunidad de salvar el pellejo.

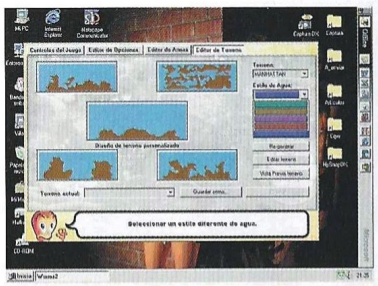
Armas

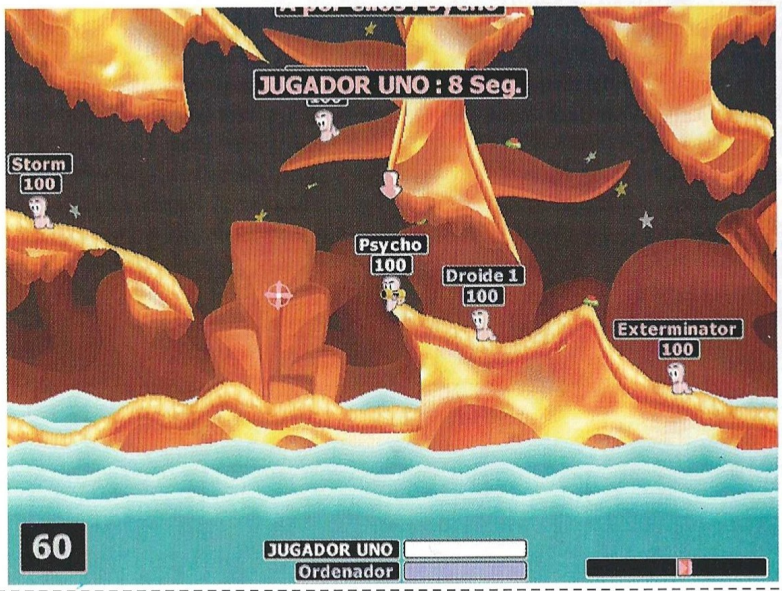
Existen varios tipos de armas, entre las que se encuentran arrojadizas, perforadoras, de apoyo o las convencionales. Para el uso de las arrojadizas, deberás tener en cuenta la parábola que describa la trayectoria de lanzamiento, porque será fácil que yerres el tiro por falta de previsión. Los gusanos pueden moverse a lo largo y ancho de la pantalla, pero si uno se bloquea y no puede salir de un lugar ni a saltos, se quedará ahí hasta que decidas abrirte camino de otra forma. ¿Y cuáles son esas formas? A continuación las describo.

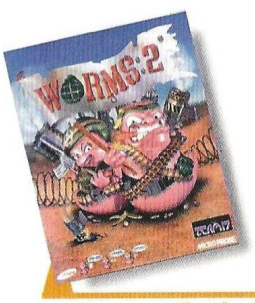
La eficiencia de las armas depende sola y exclusivamente de tu pericia, ya que su uso puede llevarse a cabo por cualquiera, pero no siempre de forma provechosa. Tendrás a tu disposición más de cuarenta elementos con los que podrás atacar a tus contrincantes. Este es el as escondido en la manga que tiene el juego. Algunas son más o menos convencionales, como los torpedos, misiles, ataques aéreos en masa, bombas, granadas o escopetas. Su uso es bastante fácil de adivinar. Pero tienes además otras defensas quizá cómicas, tal vez devastadoras, pero en cualquier caso excéntricas: palomas-bomba, napalm, golpes de artes marciales, sopletes de soldador para abrir túneles, cuerdas para escalada, ovejas, bates de béisbol, jarrones de la dinastía Ming e incluso ancianas murmuradoras con complejo de coche-bomba que explotan de forma bastante violenta. Como último recurso puedes levantar una bandera blanca, pero te aseguro que lo único que vas a conseguir con ello es que se te vea mejor.

Configuraciones

Las partidas pueden configurarse de muchas formas: vencer por el número de rondas, elegir la cantidad de equipos participantes, ver el tiempo que dure cada turno, limitando el número de algunas armas, e incluso configurando el terreno según tus gustos con el editor de niveles, ajustando el nivel de detalle que desees.

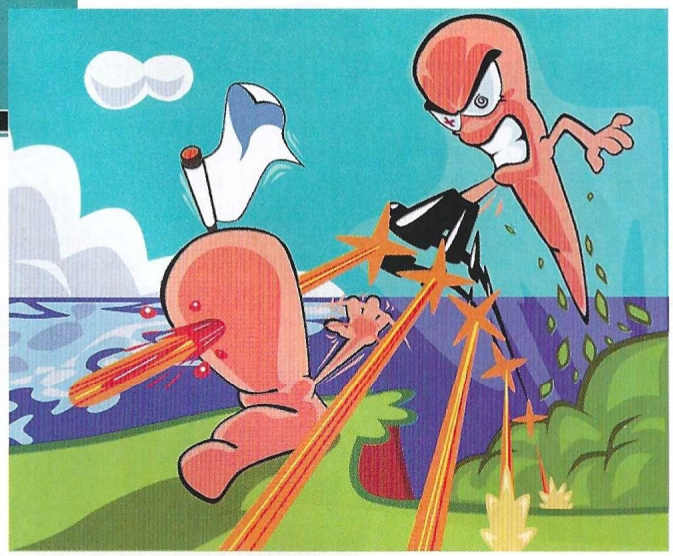




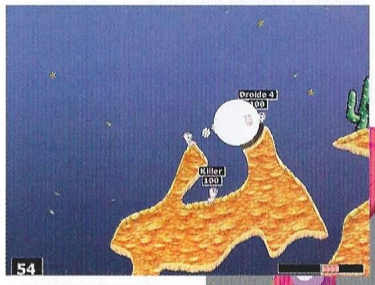


Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 75 MHz, 16 Mb de RAM, Windows '95 ó Windows NT 4.0, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, SVGA
Nº de jugadores: 1
Editor: Team 17/Microprose
Distribuidor: Proein

La batalla tiene lugar en unos entornos bastante raros, llenos de accidentes cuya finalidad es complicar la tarea destructiva



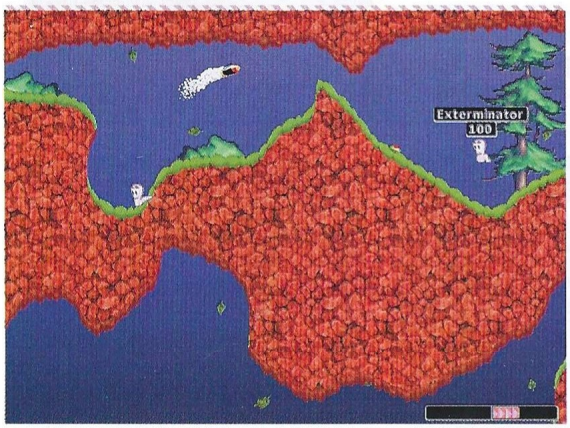
Por supuesto, red e Internet estarán a tu disposición y podrás medirte con cualquiera que presuma de saber algo de estrategia. Como siempre, los mensajes pueden caldear los ánimos, para ir abriendo boca. Como se dijo en la edición anterior, el juego no está mal, lo que ocurre es que esta segunda parte es –quizá–, demasiado parecida a la primera, tanto que cuesta ver los avances en el ámbito interno. Desde fuera por supuesto que se ven nada más apreciar la calidad de los gráficos



El truco es...

Cuando creas que tu posición no es muy ventajosa en el decorado, lanza un garfio y cuélgate de la cuerda para arrastrarte hacia otro lugar. Ten en cuenta que dispones de un tiempo limitado para hacerlo y puedes quedarte colgado en el sitio más inoportuno, de camino hacia tu destino final.

o las animaciones, pero el fondo ya es otro cantar. Bueno, en realidad, más que otro cantar, es el mismo.



Calificación

Worms 2

Pros: Una renovada estructura de juego, gráficos mejor conseguidos y traducción al castellano. El editor de niveles es fácil de manejar y aumenta las posibilidades del juego con creces.

Contras: El concepto de juego no cambia apenas. Casi podría considerarse como más misiones de la primera parte. Los apuntes que ha ce la cámara a los gusanos enemigos cuando les toca el turno, te vuelven loco.

Simplemente fantástico

Turok: Dinosaur Hunter

Dicen que en consola no existe ningún juego equiparable a Turok, tanto es así que debe de ser el único título que tiene una calle dedicada y hasta un día en cierta ciudad de EEUU. Ahora que la conversión de PC está lista, podemos comprobar que no es para menos.

Con cierta reticencia por tratarse de una conversión pura desde Nintendo 64, nos acercamos el mes pasado a este juego que, de entrada, ofrece unos gráficos espectaculares gracias al uso imprescindible de tarjetas 3Dfx. Visto ya en su totalidad, nos hemos dado cuenta de que no sólo los gráficos son impresionantes, sino que éste y otros calificativos podrían aplicarse sin dudarlo un momento a muchos y diversos aspectos del juego, y también a su totalidad.

Siendo un juego de acción en primera persona en el que se explora un mapa 3D, se dispara a enemigos y se pasan niveles, es decir, básicamente un Doom más, no sería descabellado pensar que es muy difícil inventar algo nuevo y espectacular en este género que ya aburre con tanta copia, clonación y mutación. Sin embargo Iguana ha logrado encontrar el diseño perfecto para dar una nueva dimensión a lo que podría haberse quedado en uno más de los mediocres juegos que inundan las estanterías de las tiendas.

Digno de elogio

El entorno gráfico de Turok recrea una atmósfera muy especial, no sólo porque tenga unos gráficos en alta resolución con una definición alucinante, sino porque en él hay algunos elementos que consiguen transmitir sensaciones al jugador. Por ejemplo, prácticamente todos los escenarios están cubiertos por una sempiterna neblina que presagia peligro y casi da miedo ante lo que pueda surgir de ella. Da la impresión de estar en una densa jungla tropical con un alto nivel de humedad. Avanzando poco a poco por los desfiladeros, de pronto una oscura silueta se deja entrever entre la espesa bruma, y casi sin darte cuenta, tienes un velociraptor encima.

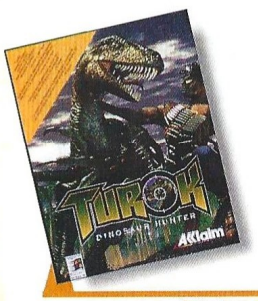
Entonces se presencia la mejor animación creada para un juego de ordenador, y no sólo en el caso de este ya familiar predador, también con cualquier enemigo, sea humano, dinosaurio, o híbrido con tecnología biónica. Aunque quizá nadie pueda saber a ciencia cierta cómo se movían estas bestias de la prehistoria, los diseñadores de Iguana dedicaron bastante tiempo a ver vídeos documentales sobre estas criaturas, y pusieron su mejor voluntad en recrear a unas criaturas en movimiento que sencillamente cortan la respiración. Lo mismo sucede con los humanos, aunque con ellos haya sido más fácil estudiar el comportamiento de articulaciones y extremidades.

Cuando disparas a un enemigo, éste no se limita a caerse por las buenas, sino que se retuerce, sangra, e incluso sigue moviéndose si repites el disparo, saltando por los aires si el arma es un lanzacohetes. Los efectos especiales que ilustran todo esto no son menos impresionantes, con increíbles transparencias, sangre que salpica, o veloces cráneos llameantes que lanzan los hechiceros con sus bastones. Si pudiera aplicarse el término realismo a algo que en realidad es imposible, se diría que el realismo de Turok es el máximo exponente de lo que hasta ahora ha alcanzado nunca un juego.

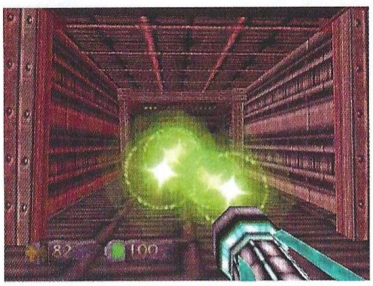
Mejor con el tiempo

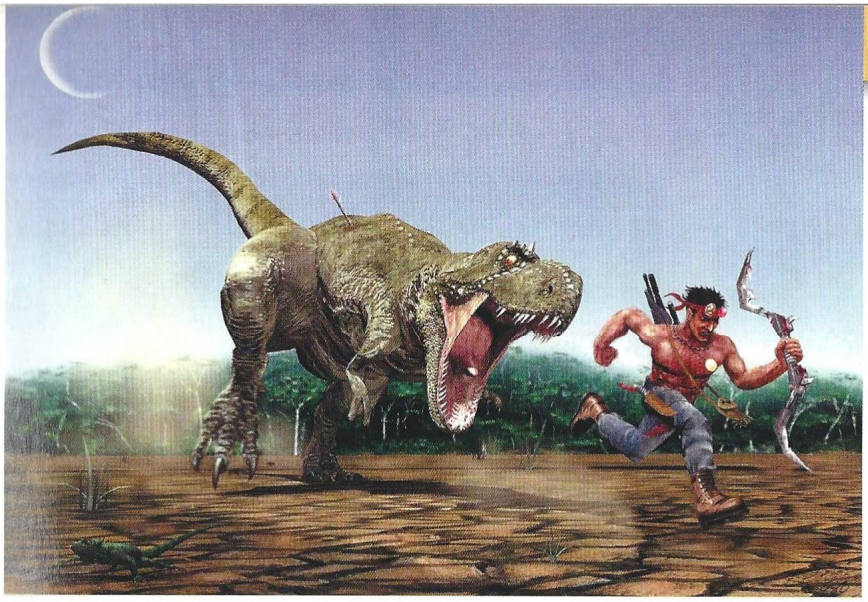
Armas y accesorios varios están ideados para lograr una potencia de fuego progresivamente mayor, como es lógico, pero también los enemigos son cada vez más difíciles de eliminar. Con el paso del tiempo y el adecuado avance, en algunos momentos del juego se producen auténticas apoteosis de espectáculo cuando, por ejemplo, un humano cabalgando un triceratops armado hasta los dientes se lanza con un compañero contra Turok. Más adelante, el descubrimiento de una especie de arma nuclear da un nuevo significado a la palabra masacre, produciéndose devastadores efectos al dispararla que van inevitablemente unidos a una explosión visual quizá comparable a las que se podían ver en Akira.

Por supuesto, en Turok se puede correr, nadar, trepar, saltar, y todo lo que suele ser habitual en estos juegos, aunque quizá el tema de los saltos resulte algo irritante debido al diseño de algunas zonas (sobre todo las secretas) y al hecho de que el juego

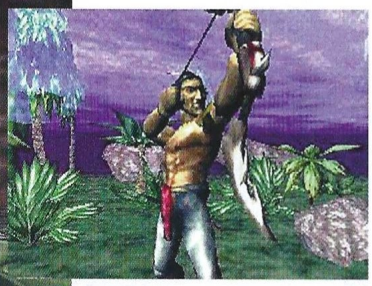


Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 100 MHz, 16 Mb de RAM, 40 Mb de disco duro, tarjeta gráfica 3Dfx, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Iguana Studios/ Acclaim
Distribuidor: New Software Center





El realismo de Turok es el máximo exponente de lo que hasta ahora ha alcanzado nunca un juego



sea en primera persona. El problema se produce porque saltando hay que salvar distancias bastante respetables, en muchas ocasiones con una escasa superficie para la caída, por lo que es necesario que la ejecución del movimiento sea impecable. Esto, en tercera persona, podría resultar relativamente fácil, pero en primera es realmente desquiciante.

El truco es...

No corras hacia los enemigos, deja que se acerquen a ti y ataca en cuanto lleguen. Cuando utilices granadas, ajusta muy bien el tiro, ya que los enemigos están en constante movimiento y pueden evadir la explosión con facilidad.

Viñeta animada

Hay que recalcar que el universo de Turok procede de una serie de cómics editada por Acclaim en Estados Unidos, y aunque para obtener un juego más apetecible se han alterado algunas cosas con respecto a las historias del papel –con expreso consentimiento y apoyo por parte de los dibujantes y guionistas, quienes quedaron impresionados con los resultados obtenidos–, la reproducción de los escenarios es increíble.

Aunque exija necesariamente una tarjeta 3Dfx, algo que dentro de muy poco empezará a ser tan común como lo es hoy Windows 95, y no todo el mundo pueda disfrutarlo, ello no desmerece en absoluto el gran juego que es. Los seguidores del género, adeptos de Quake y similares, deberían plantearse seriamente la adquisición de una de estas tarjetas aunque sólo fuera por poder jugar a Turok.

Calificación

Turok Dinosaur Hunter

Pros: Turok es un auténtico lujo de juego, un espectáculo del que se puede participar una vez superada la impresión inicial. Su increíble diseño te mantendrá enganchado al ordenador hasta que lo termines.

Contras: La primera persona dificulta mucho los saltos. Resulta un tanto incomprensible que dada la tecnología empleada, no sea un juego en tercera persona, aunque quizá esto le restase subjetividad.

Caballos salvajes

Screamer Rally

Por tercera vez, Screamer vuelve a las pantallas de nuestros ordenadores. La buena noticia es que sus creadores han tomado buena nota de las virtudes y defectos de los dos juegos anteriores para dar forma a la que se puede considerar como la mejor entrega de la serie.

Empecemos aclarando algo importante: son ya tantos los juegos de coches editados para nuestros ordenadores, que comienza a ser difícil enjuiciar si el último aparecido es mejor, igual o peor que los anteriores –aunque sólo sea por que resulta complicado recordarlos todos–. Si "para más Inri" pretendemos valorar la originalidad o la cantidad de aportaciones novedosas que incorpora un juego recién lanzado al mercado el tema todavía empeora, pues prácticamente resulta imposible encontrar algo que no hubiera estado ya en juegos editados con anterioridad.

Screamer Rally no se sale de esta tónica, y simplemente pretende ofrecernos un juego de carreras trepidante, adictivo, con una buena calidad técnica y un aceptable número de circuitos, cosa que consigue sobradamente. Como guinda, y siguiendo con lo que comienza ya a ser habitual, en el caso de que dispongamos de una tarjeta 3D el juego cobrará una dimensión aun más espectacular, con una calidad gráfica y una fluidez digna de encomio, hasta el punto de convertirlo en uno de los juegos de coches más atractivos aparecidos en los últimos tiempos.

Correr a la carta

El menú de opciones de Screamer Rally nos permite configurar cómodamente una buena cantidad de parámetros del juego, comenzando por la resolución y tamaño de la pantalla de juego (esto será lo primero que deberemos elegir, junto con el método de control que queramos, y los ajustes de la tarjeta de sonido y de conexión por serie o red local), y continuando por seleccionar uno de los diferentes modos de juego: arcade, contrarreloj, campeonato, tres vueltas carrera libre o multijugador.

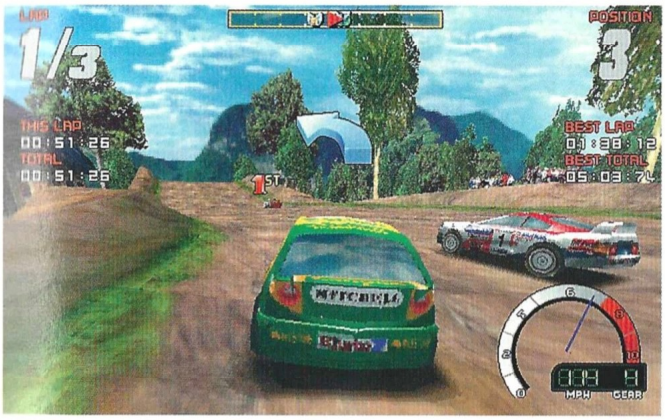
Al elegir algunas de ellas, se nos dará además la opción de acceder a las opciones de personalización, destinadas a permitirnos ajustar las características de nuestro coche a las del circuito en que vayamos a correr. Estas modificaciones están referidas al tipo de conducción (de pesada aligera), frenos (de duros a sueltos), tipo de neumáticos (seco, lluvia o nieve), presión de estos (alta o baja), y suspensión delantera y trasera (de blanda a firme).

De igual forma, existen otra serie de opciones destinadas a permitirnos configurar el juego a nuestro propio gusto, tales como elegir si queremos que la transmi-

El truco es...

La única forma de tomar bien las curvas es pegar un "volantazo" en el momento justo, y dejar que el coche derrape para trazar correctamente el viraje. Si necesitamos girar más, la forma correcta de hacerlo es pulsar la tecla adecuada intermitentemente, sin dejarla en ningún momento pulsada a fondo.

Precio: 3.990
Requerimientos: Pentium 100MHz, 16 MB de RAM, Disco Duro, CD-ROM 4x, Tarjeta de Sonido, MS-DOS 6.0 ó Windows 95
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Milestone
Distribuidor: Virgin



sión del coche sea automática o manual, alterar el número de vueltas a las que queremos disputar las carreras, modificar el nivel de habilidad los competidores controlados por el ordenador y algunas otras como cambiar el nivel de detalle del juego o activar o desactivar los daños que se producen en nuestro coche al chocar.

En cuanto a las vistas, mientras estamos jugando disponemos de cuatro cámaras diferentes para observar la carrera, echándose en falta el salpicadero con el volante en la vista tomada desde el interior del coche.

Haciendo balance

Una cuestión recurrente a la hora de comparar los diferentes juegos de coches entre sí, es contrastar el número de coches, circuitos y vistas que el juego nos ofrece. En Screamer Rally cinco son los coches que podemos pilotar, cada uno con sus propias fortalezas y debilidades. En cuanto a los circuitos, en principio sólo tendremos acceso a tres, pero a medida que que vayamos superando los diferentes campeonatos que el juego nos propone como reto, tendremos acceso a otros cuatro, completando un total de siete. Entre ellos resultan especialmente espectaculares lo de Suecia, con un precioso paisaje nevado y una inquietante –y molesta– niebla, y el de Arizona, uno de cuyos arenosos tramos discurre entre las sinuosas y estrechas paredes de un cañón.

Calificación

Screamer Rally

Pros: Además de una excelente jugabilidad y calidad técnica, el ajustado precio es uno de los grandes atractivos de este Screamer Rally. El nivel de dificultad está muy bien ajustado, y aunque en principio no haremos otra cosa sino visitar los arcenes, muy pronto descubriremos que el juego es mucho más manejable de lo que parece a primera vista. Por si fuera poco, además incluye una sorpresa adicional: el "parche" para poder utilizar tarjetas 3D con la anterior entrega de la serie, Screamer 2.

Contras: Sólo se nos ocurre decir que el juego aporta escasas innovaciones al género.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.

Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.

El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.

Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.

Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.

Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.

Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.

La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.

Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.

Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.

Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL 902 120 130,
POR FAX AL (91) 896 05 10
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)

prix@usa.net **www.prix.com**

SOLICITE CATALOGO GRATUITO DE DISKETTES Y CD'S

Nada es lo que parece

Men in Black

Uno de los filmes que más éxito tuvo el pasado verano, llega en forma de juego de acción al ordenador tomando de la película una serie de elementos básicos, pero en ningún momento el argumento.

Para quien no lo sepa, "proteger a la Tierra de la morralla del universo" es el lema de los Hombres de Negro, una organización secreta que se regula a sí misma y que se ocupa de controlar la vida alienígena en nuestro planeta. Nada es lo que parece, y desde hace muchos años, extraterrestres de diversa procedencia habitan entre los humanos. Este grupo autofinanciado gracias a numerosas patentes como el velcro y los cubos de Rubik, concede visados de residencia, trabajo, vacaciones y cualquier otra cosa a los alienígenas, a cambio siempre de algo de tecnología y el cumplimiento de una serie de normas básicas.

Sin embargo, entre los seres de otros mundos también existen conflictos como en la Tierra, y hay mafias, contrabando y muchos otros elementos delictivos. Los Hombres de Negro se ocupan también de regular todo esto, eliminando si es necesario cualquier prueba. En caso de que un infortunado humano presencie algo que no debe, un dispositivo especial borrará sus recuerdos más recientes.

Contrastes acusados

La primera impresión que se recibe al jugar por primera vez a Men in Black es bastante grata, tal y como descubrirán todos aquellos que instalen y ejecuten la demo incluida en el CD de este mes. Escenarios 3D en alta resolución, con gran detalle y múltiples vistas, personajes tridimensionales cuyas texturas les confieren un elevado realismo, y una atmósfera que recrea cada uno de los ambientes a la perfección.

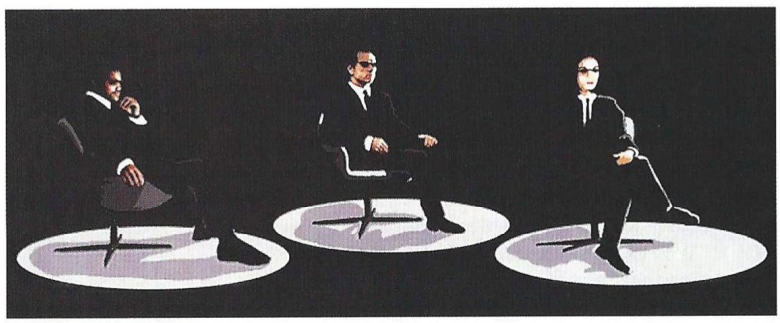
Para darle un toque especial, las secuencias que en otros juegos son animadas y que vinculan una sección del juego con otra, en Men in Black son una especie de tiras de cómic de los 50, un estilo muy particular que aunque supone un gran contraste con el resto, no deja de conseguir un resultado óptimo a la hora de ilustrar los hechos.

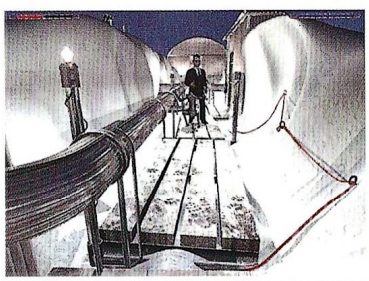
"Chiquito in Black"

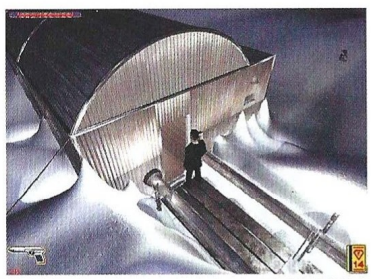
Otra de las cosas que también se descubre al poco de empezar a jugar, es la pobre animación de los personajes, un movimiento parco que recuerda inevitablemente a Chiquito de la Calzada en sus saltos y desplazamientos grotescos. Por otro lado, las acciones de disparar, apuntar y golpear, están bastante bien definidas, lo que hace de contrapunto con las demás y pone un interrogante imposible de resolver acerca del porqué de esto. Curiosamente, en los enemigos no existen animaciones de baja calidad, lo que no hace sino ahondar en la cuestión.

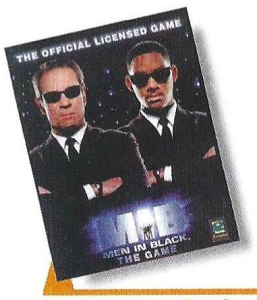
Los personajes también poseen otro defecto, y es que en el combate cuerpo a cuerpo, las colisiones entre los oponentes son bastante arbitrarias, y a veces se producen situaciones en las que es necesario alejarse del contrincante para que los golpes sean efectivos, ya que un gráfico se queda casi montado sobre otro impidiendo cualquier tipo de interacción.

A pesar de estos acentuados contrastes en el aspecto gráfico, Men in Black es uno de esos juegos en los que priman la jugabilidad, los puzzles, y la diversión que proporciona, factores éstos que dejan los defectos en un segundo plano. El jugador, una vez superada la primera parte del juego, podrá escoger entre tres personajes para realizar cada una de las misiones, y recorrerá diversos puntos del globo terráqueo donde encontrará unos escenarios increíbles aderezados por efectos de sonido especialmente diseñados para cada uno de ellos. Por ejemplo, en el ártico, el sonido de los pasos sobre la nieve es perfecto, y varía cuando el personaje camina sobre planchas de madera.

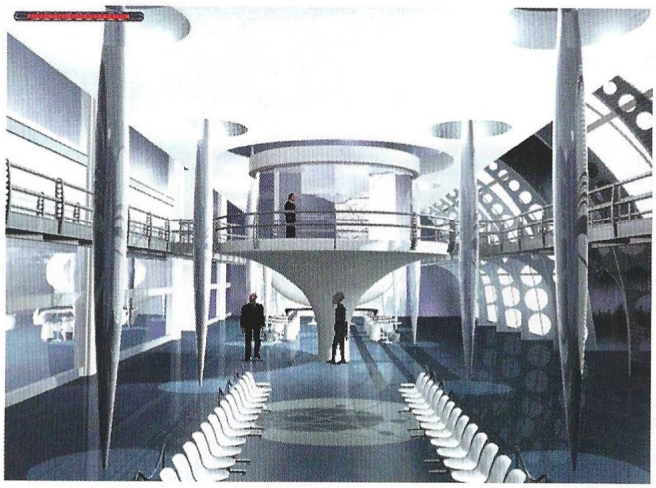




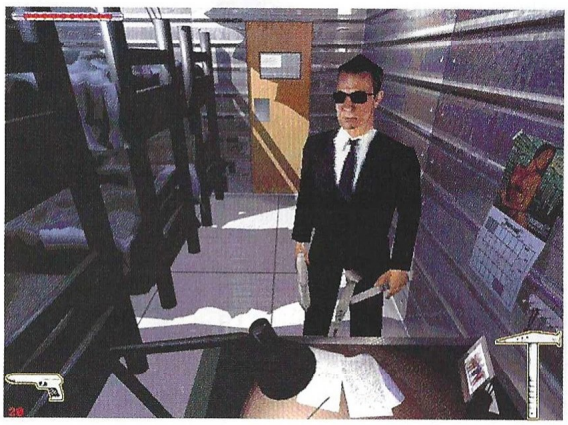




Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 100 MHz, 16 MB de RAM, SVGA 2 MB, disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Gigawatt Studios/Gremlin
Distribuidor: Arcadia



El guión creado para el juego, empleando las premisas básicas de la pelicula, es interesante y atractivo



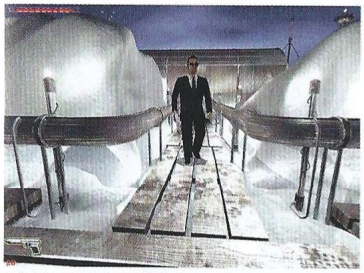
Descubre sus secretos

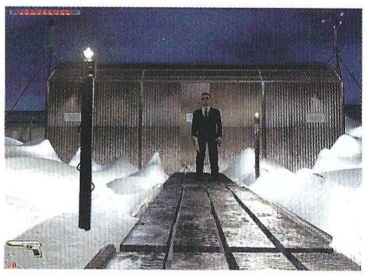
Además del componente de acción, existe también otro muy denso de aventura, siendo la proporción de casi un 50% de una y otra cosa. Un amplio inventario de fácil acceso almacenará todos los objetos y dispositivos encontrados, y su uso es muy sencillo. El interfaz en general es casi tan simple como los que ofrecen los juegos tipo Doom, eliminando así un posible obstáculo.

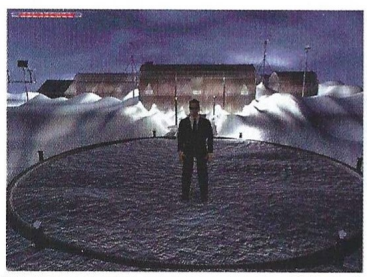
El guión creado para el juego, empleando las premisas básicas establecidas por la película, es interesante y atractivo, y su desarrollo en nuevos escenarios y otros que ya aparecieran en el filme, no tiene tacha. El jugador se sentirá inmediatamente atrapado por la acción y el misterio, y cada nueva pantalla le ofrecerá un reto de dificultad variable que le obligará a emplear todos sus recursos para seguir avanzando. El gran inconveniente de Men in Black es que está en inglés, lo que en determinadas situaciones del juego supondrá un grave handicap para muchos usuarios que no dominen este idioma.

El truco es...

Cuando llegues al último tejado, al principio del juego, debes eliminar al alienígena a golpes. Las balas casi no le harán daño. Para ello, arrincónalo en la parte izquierda de la pantalla. Un poco antes, en el callejón aparentemente sin salida, debes derribar la chapa de una patada.







Calificación

Men in Black

Pros: Una mera lectura del breve manual de juego despierta inmediatamente las ganas de ponerse manos a la obra. El entorno visual es casi tan bueno como el de Dark Earth, aunque en otro estilo gráfico.

Contras: Algunas de las animaciones de los protagonistas son muy pobres. En algunos casos hay que tener mucha imaginación para salir de un atolladero. Las colisiones entre gráficos no están muy conseguidas.

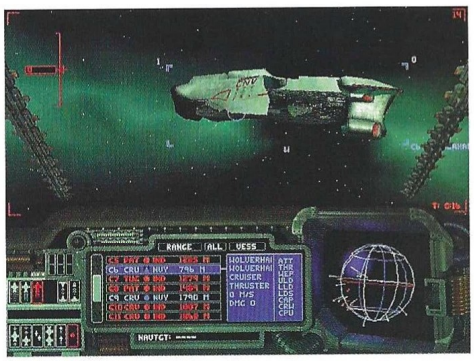
De otra galaxia

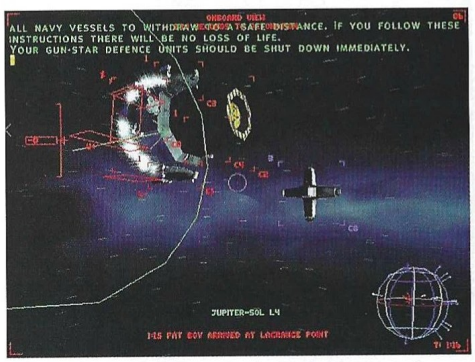
I-War

Poco antes de la inminente aparición de Wing Commander: Prophecy, y tras su presentación formal el pasado septiembre en el ECTS, llega un nuevo título de batallas espaciales que aunque no carece de guión, se centra sobre todo en la simulación y la acción.

Tras lograr abrir nuevas vías de exploración del espacio justo cuando los recursos de la Tierra estaban casi agotados, la Humanidad establece colonias en diversos puntos del sistema solar para saltar algo más tarde a nuevos planetas. Pronto comienzan los conflictos de intereses entre la Tierra y las colonias, y finalmente se produce una guerra no declarada entre la Commonwealth (unión de la Tierra y sus Colonias, que cuenta con una potente flota armada para mantener la paz y el orden) y los Indies, una facción independentista de colonos que mezcla piratas, terroristas y una organización política sumergida.

Los Indies han estado desafiando a la autoridad de la Commonwealth empleando la fuerza, y han logrado crear una numerosa flota gracias a naves militares robadas y vehículos mineros y comerciales modificados, identificando con llamativas pintadas cada nave. Intentando controlar los puntos de Lagrange (una especie de agujeros de lombriz), los Indies lanzan repetidos ataques contra la Commonwealth.





Un sólo camino

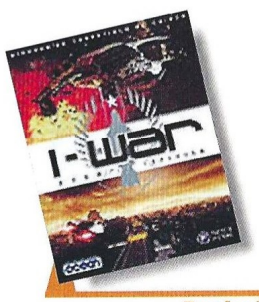
Con tan desolador panorama por delante, el jugador ha de convertirse en cadete de la armada para realizar una serie de misiones que siguen un rígido patrón argumental, lo que de alguna forma puede diferenciar este título de otros similares. Esta linealidad impuesta no deja margen de elección, salvo en los puntos neurálgicos de su desarrollo donde es posible escoger entre dos o tres misiones diferentes.

Al igual que en muchos de estos productos, todos los eventos están unidos con animaciones y voces, aunque en este caso no hay ningún actor conocido (menos mal) que torture al jugador hasta matarlo de aburrimiento. I-War se centra más en la acción y la simulación, sin dejar por ello de lado la trama. El pilotaje de la nave con la que se termina uno familiarizando en muy poco tiempo, es fantástico a pesar de que se hayan introducido elementos realistas como la inercia.

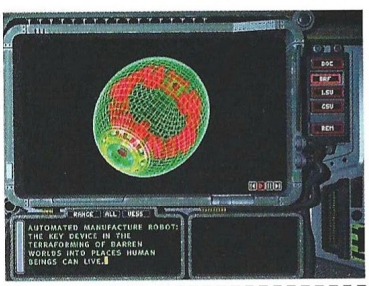
Sobresaliente

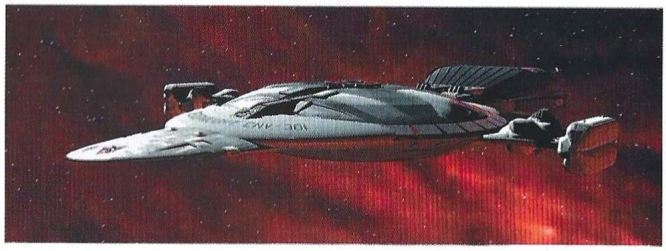
De forma brillante se han incluido una serie de sistemas automáticos de control que en muchas situaciones evitarán al jugador tener que volverse loco controlando la dirección de la nave al mismo tiempo que intenta hacer blanco en los enemigos. Precisamente, las primeras misiones de entrenamiento ayudan a dominar estos útiles accesorios que de forma genérica se denominan piloto automático, pero que tiene diversas funciones incorporadas como aproximación, acoplamiento, ajustarse a la velocidad del blanco, y colocarse en formación. En cualquier momento se puede optar por el control manual, pero sin duda, los novatos encontrarán aquí un importante alivio.

Todo lo que uno podría esperar encontrar en una nave espacial, y algunas cosas nuevas como las anteriormente mencionadas, está en I-War, aunque se echa de menos una opción multijugador dada la alta calidad del resto. Los enemigos se comportan de forma inteligente, y es posible adoptar tácticas de distracción alejando al enemigo de su objetivo a la fuerza. Dependiendo del momento, unas cuantas naves perseguirán al jugador mientras el resto de los atacantes se ceba con el objetivo, o quizá si son pocos se alejen todos en persecución del agresor. No podía faltar tampoco la imprescindible posibilidad de dirigir un escuadrón –sólo en algunas misiones–, con lo que se abren nuevos campos a explorar en batallas a mediana y gran escala.



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 16 MB de RAM, disco duro, SVGA, CD-ROM 4x, Windows 95, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Particle Systems/Ocean
Distribuidor: Infogrames Ibérica

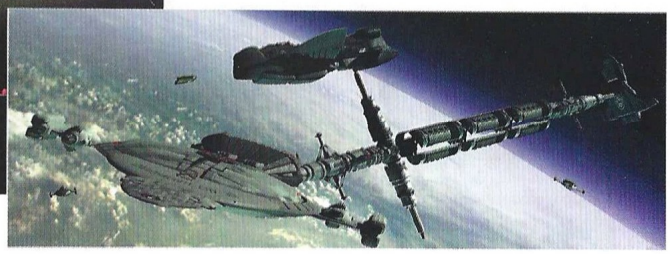




ángulos que daban la impresión de que las naves estaban hechas de cajas de galletas pintadas. La mezcla de estos increíbles diseños con sencillas tramas lineales y coloreadas, carentes de textura alguna, que conforman algunas estructuras tridimensionales como los puntos de LaGrange, resulta en cierta forma original e innovadora, con la evidente ventaja de no sobrecargar el sistema con un espectáculo visual que ralentizaría el proceso restando jugabilidad y control.

Realmente, I-War no tiene desperdicio, y satisfará ampliamente a los usuarios de cualquier otro producto similar. Quizá sus únicos defectos residan en la ausencia de traducción y doblaje al castellano, y en la inexistente ayuda interactiva al menos para los controles de la nave. Atrás han quedado ya los desesperantes sistemas de control aptos únicamente para expertos pilotos, y los interminables vídeos que dejaban jugar un poco en el intermedio. Sorprende que este título no venga ya convertido en un "pelotazo", ya que lo merece mucho más que otros que sí lo han sido y lo serán sólo porque una potente campaña los avala.

Todos los eventos están unidos con animaciones y voces, aunque en este caso no hay ningún actor conocido

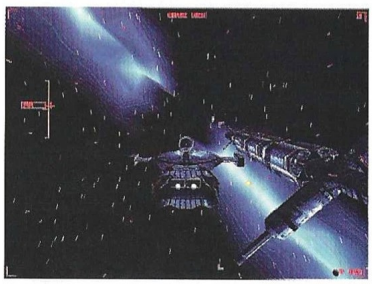


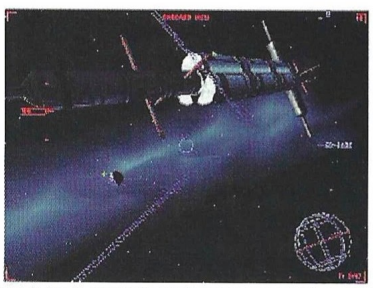
¿Con textura o sin ella?

El diseño de las misiones y los elementos que en ellas se introducen son realmente novedosos –no en su totalidad, cosa imposible–, logrando con ello que el jugador se sienta inmediatamente partícipe de los eventos que se producen. Esto se deja traslucir también en la concepción visual de I-War, bastante alejada de los modelos 3D llenos de aristas y cortantes

El truco es...

Utiliza a menudo los sistemas automáticos. No pierdas de vista la referencia de teclado, ya que necesitarás de todas las opciones disponibles en más de una ocasión. Cuando estés en seguimiento automático, puedes utilizar el impulsor manual (tecla A) para acercarte más al objetivo.





Calificación

I-War

Pros: I-War resulta ser un producto de sorprendente calidad y jugabilidad para un título salido prácticamente de la nada en un momento en que el mercado está más que saturado de mediocridad.

Contras: No hay opción multijugador, ayuda en pantalla ni traducción alguna. En las misiones de entrenamiento con instructor, podrían indicarse las teclas a pulsar para realizar las maniobras exigidas.

¡Tiembla, Hades...!

Hércules

Para ser un verdadero héroe, se necesita pasar una determinada serie de pruebas. No serán fáciles para Hércules, pero para ti tampoco, a pesar de la apariencia "infantil" del juego. Todo un reto digno de las más oscuras leyendas de la mitología greco-romana.

Todos hemos oído hablar de las Columnas de Hércules, de las hazañas del hombre cuyo nombre llevan puesto, de sus pruebas, de los Argonautas y de la mitología greco-romana en general, pero el reto que aquí se nos plantea, supera las neblinas del amanecer de la civilización occidental y se sumerge de lleno en los circuitos de nuestros ordenadores para ofrecer una versión revitalizada y moderna de este mito. En su lucha contra los poderes del Hades y las criaturas que lo habitan, Hércules tendrá que superar un duro entrenamiento que le permita obtener la agilidad y fuerza necesarias como para derrotar a sus enemigos, y aunque tanto en el juego como en la película, los términos mitológicos están un tanto alterados, lo cierto es que el resultado final en lo que a PC's se refiere, es bastante convincente.

Este juego propone algo tan viejo como la historia misma del ordenador, es decir, una diversión a través de un movimiento lineal de izquierda a derecha con plataformas; pero en su arcaico concepto inicial, inserta aspectos de cierta tridimensionalidad que confieren una profundidad que tiene como pionera a Bug, y sobre todo un punto de calidad a algo que inicialmente parecía soso. Carreras, saltos, lanzamiento de rocas, luchas con una espada que puede adquirir los más variados poderes cuando se adquieren los iconos correspondientes, y la inmensa calidad gráfica de Disney van sumando puntos a esta calificación del juego.

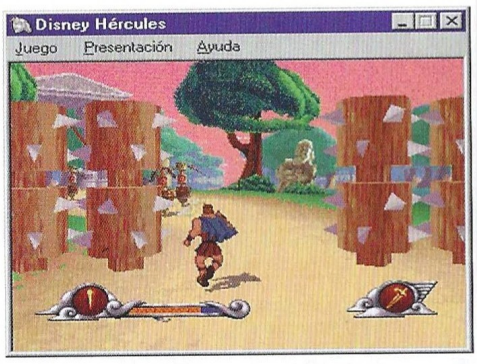
La excusa perfecta

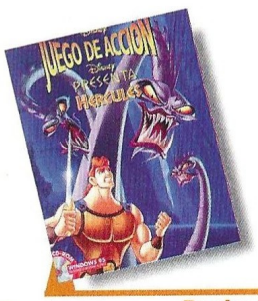
El argumento del juego da tema para rato y se presta a las más variopintas interpretaciones acerca de los altercados sufridos por Hércules en su vida. En esta línea, el entrenamiento del héroe es de vital importancia, y a medida que vayas superando los niveles iniciales, se irán introduciendo nuevos elementos "vivos" como centauros, fénix o grifos que irán sustituyendo paulatinamente a los objetos inanimados –péndulos en forma de hacha, columnas que caen o peonzas asesinas, y de "ataques previsibles" por llamarlos de alguna forma–, elementos estos que en cualquier caso tendrán en ti su principal objetivo, y no precisamente para agasajarte. En cualquier caso todos los enemigos que vayas encontrando en el juego adolecen de cierta inteligencia artificial bastante irritante en ocasiones, ya que poco puede hacerse contra una avalancha de peonzas cargadas de espadas que giran sin parar, y además te persiguen, eso sí, de forma un poco torpe, pero te persiguen al fin y al cabo.

La sorpresa y lo desconocido se irán abriendo camino poco a poco, a medida que te vayas internando en los diferentes niveles de su mundo y la dificultad crecerá con cada paso que des hacia delante. En cualquier caso, el juego es sumamente divertido, y a ello contribuye en gran medida el hecho de tener que ir a casi todas partes corriendo. Todo se desarrolla a una velocidad de vértigo y los ataques sorpresa pueden venir desde cualquier sitio: sacos que caen del cielo, tiburones que saltan desde pozos de agua, fénix que vuelan y atacan de forma repentina e incluso mazas o puños que aporrean el suelo en un vano –sólo a veces– intento por atraparte en medio.

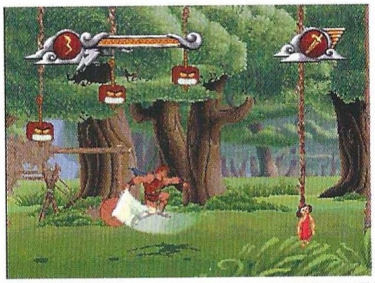
Los niveles

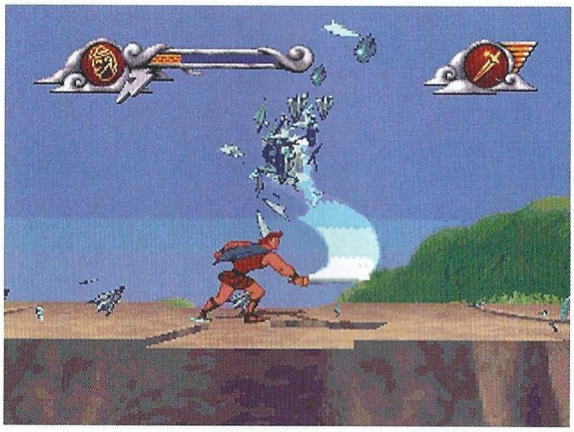
Son de los más enloquecedor. Además de haber introducido elementos tales como los avances en profundidad o los acercamientos a la posición del usuario desde el fondo de la escena, confiriendo al conjunto una gran apariencia de tridimensionalidad, se





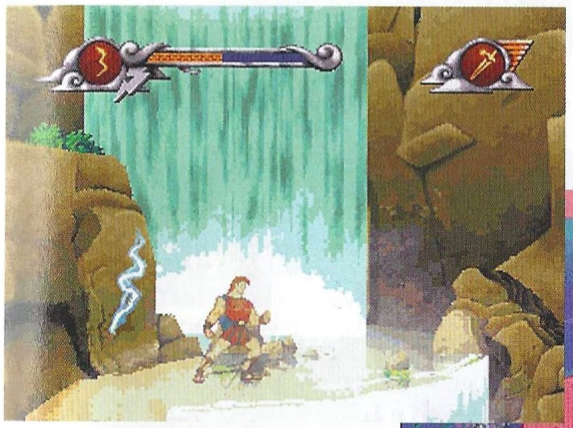
Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 16 Mb de RAM, 57 Mb de Disco Duro, Windows '95, CD-ROM 4x, Tarjeta de Sonido, Ratón.
Nº de jugadores: 1
Editor: Disney Interactive
Distribuidor: Arcadia





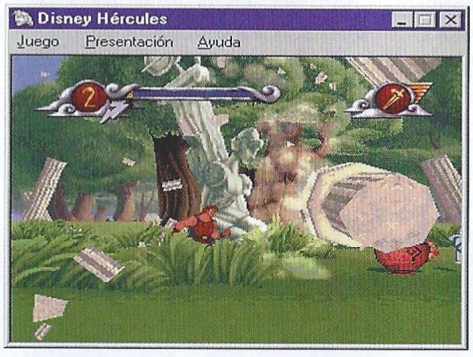
incluyen fases cuyas reminiscencias podrían remontarse a las fases en 3D de bonus en Sonic, niveles estos en donde tendrás que avanzar a la fuerza hacia un inevitable destino final, con la única posibilidad de hacerlo más aprisa o más despacio, sorteando multitud de ingenios y recogiendo elementos de los decorados tales como envases de bebida para alargar tu resistencia, armas, monedas y una obligación añadida: la de salvar alguna dama de trapo que cuelga indefensa atrapada... Todo ello salpicado con el tradicional estilo de humor que caracteriza a una de las mejores compañías de dibujos animados en el mundo. Por cierto, el aspecto en sus gráficos y personajes principales es idéntico al de los dibujos animados.

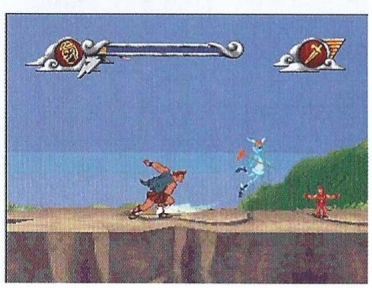
Todo se desarrolla a una velocidad de vértigo y los ataques sorpresa pueden venir desde cualquier sitio



El truco es...

Derriba las columnas con el superpuñetazo, acaba cuanto antes con los cuervos y ten cuidado con los ataques sorpresa de los grifos cuando llegues a la zona de las cascadas en el bosque de los centauros. Antes de eso, en la fase semi-3D utiliza cuanto puedas el salto para rehuir los elementos adversos que se te vienen encima.





Calificación

Hércules

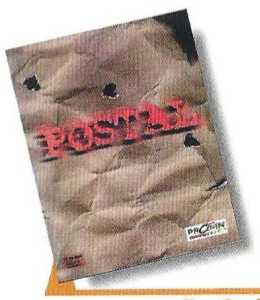
Pros: La alta calidad gráfica a la que Disney nos tiene acostumbrados, su dinamismo, la rapidez de acción, sus repentinos movimientos en profundidad o acercamiento al estilo Bug! y la racha de aire fresco que suponen sus retos. La música es excelente.

Contras: A pantalla completa el juego carece de una buena resolución. Es en la ventana más pequeña en donde podrás apreciar la calidad de sus imágenes y efectos especiales, pero casi dejándote la vista en el intento.

En primera línea de fuego

Postal

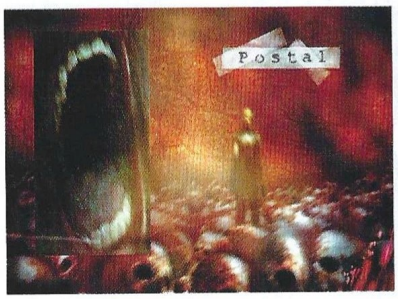
Arropado por el fin de milenio, abordado por las nuevas tecnologías e intentando la supresión de todo rasgo carente de originalidad, este arcade impregnado de un demencial equilibrio acción-destrucción, se convierte en ejemplo gráfico del tipo de violencia norteamericana loco-arma-supermercado-masacre, en su más genuino estilo... aunque la excusa sea reducir a los malos.



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 16 Mb de RAM, Windows '95, SVGA 256 colores, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido
N° de jugadores: De 1 a 8
Editor: Take2/Running
Distribuidor: Proein

Matar enemigos y recoger objetos son los dos aspectos fundamentales del juego cuyo protagonista será encarnado por ti cuando asumas el mando de la situación. Como complemento a estas circunstancias, tendrás que salvar las dificultades del terreno en donde tenga lugar la disputa, así como sortear tanto los ataques enemigos como los obstáculos que se interpongan entre tu persona y tus objetivos. Esta es en esencia la excusa que ha dado vida a Postal: matar a los "malos", cuidando que muera el menor número posible de inocentes ciudadanos. Para la encarnación de esta idea, se ha elegido una apariencia de "pintado a mano" un tanto singular, como puedes apreciar en las imágenes que acompañan este artículo.

Los personajes y los distintos elementos de juego han sido perfectamente integrados en el entorno, aunque no posean idénticas características visuales. ¿El truco? Se adivina al conocer el reducido tamaño de los elementos representados en pantalla. Si hubiera de hacerlo, situaría Guts 'n' Garters como la producción que –con bastantes diferencias– más se asemeja al estilo de juego de Postal, pero ésta es una referencia un tanto desafortunada por las peculiaridades que confieren personalidad a cada uno de los dos juegos aunque sus filosofías, motores últimos de su existencia, sean hermanas.

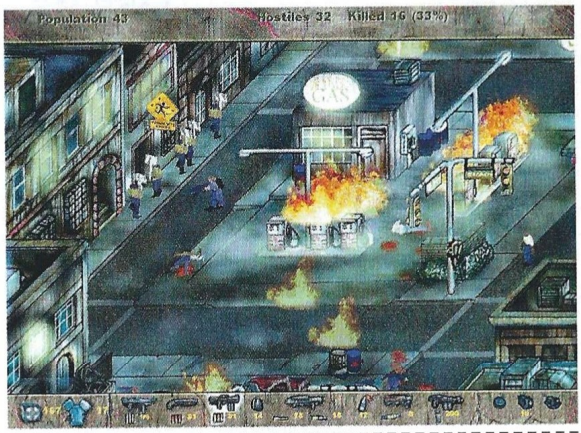


Opciones

Además de la forma de jugar arriba explicada, en el menú inicio, tendrás algunas opciones para sazonar el campo de batalla a expensas de nuevas características. Se trata de otros modos de juego, por decirlo de alguna forma y consisten en disparar, matar, quemar y realizar las acciones que normalmente vienes llevando a cabo en las partidas estándar, pero recogiendo al mismo tiempo banderas, o bien superando cierto número de enemigos eliminados antes que terminen contigo, o llevando a cabo tus misiones bajo control de tiempo. En cualquier caso, todo transcurre en algunos de los mismos escenarios de juego normal.

Día a día

Existen dieciséis misiones predeterminadas, que pueden variar en su dificultad hasta llegar a límites insospechados de acoso enemigo. Estos acontecimientos discurren en diferentes entornos: en la montaña, en la zona cercana al puente, en los alrededores primero y el interior de una mina después, en la granja, en la ciudad, en la estación de ferrocarril o en un parque, entre otros. Los decorados están configurados en 3D, y, como el movimiento de la cámara sigue los desplazamientos del protagonista cuando éste camina al otro lado de los edificios, y en situaciones de poca visibilidad debido a nuestro punto de vista, se produce un efecto "rayos x", que nos permite ver la escena y al héroe a través de paredes por ejemplo, como si no hubiera nada entre el protagonista y nuestros ojos.

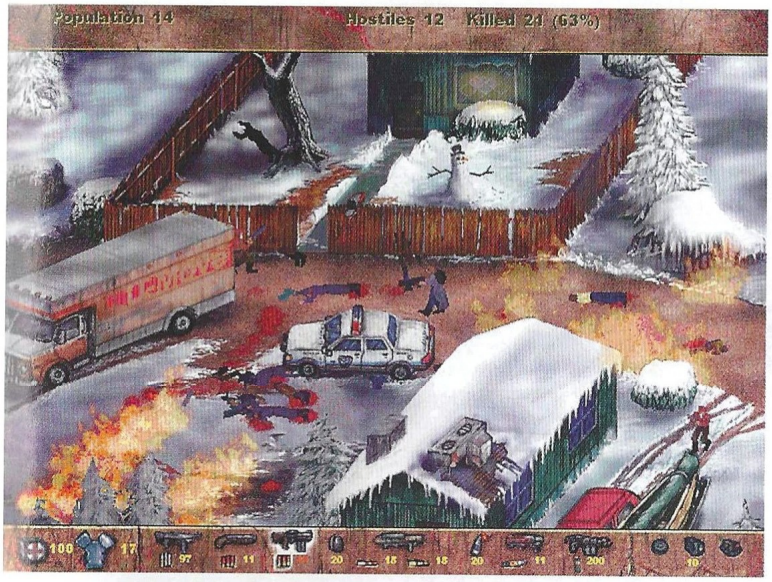


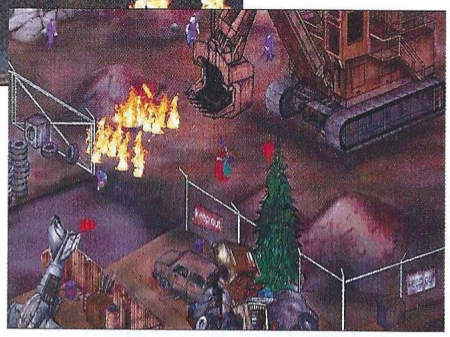
Movimientos y armas

Tendrás libertad total para desplazarte a lo largo y ancho de los escenarios, con la salvedad de los obstáculos que se interpongan en tu camino y no sean susceptibles de destrucción. Dado que el comportamiento del personaje al que darás vida, es muy similar al del cuerpo humano en la realidad, no podrás volar, ni dar grandes saltos; y si te disparan, sentirás un pequeño retroceso. En caso de ser una granada o un misil, volarás por los aires, pero eso es frecuente.

En cuanto a las armas, el arsenal disponible para ti, es digno de cualquier facción beligerante que se precie de serlo en el mundo actual. Tendrás a tu disposición distintos tipos de rifles y escopetas, un lanzallamas, minas antipersonales, granadas, cócteles Molotov, proyectiles, ametralladoras de alto rendimiento y explosivos

Existen 16 misiones predeterminadas, que pueden variar en su dificultad hasta llegar a límites insospechados

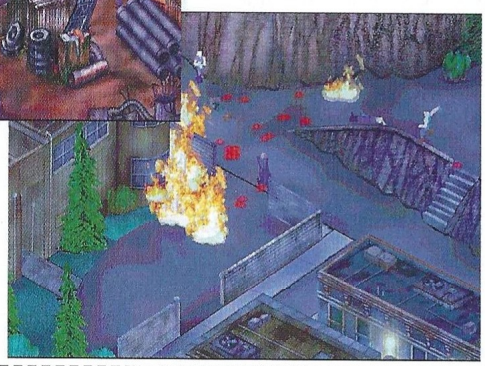




entre otros.

Por el camino encontrarás repuestos para ir añadiendo munición y chalecos salvavidas, así como salud, la cual verás desaparecer en cada ataque con una rapidez impresionante.

En definitiva el juego supera los cánones de lo simplemente bueno, y teniendo en cuenta que además encontrarás unos efectos pirotécnicos, de luz y de sonido bastante logrados, verás que posees el instrumento adecuado para descargar tu adrenalida. ¿El problema? Engancha tanto que puede descargar tu adrenalina y llevarse por delante hasta el descanso del sueño reparador.



El truco es...

Cuando te acosen de forma insoportable, no dudes en activar el arma más elemental: tu ametralladora; porque aún siendo la menos espectacular, es la que te permite moverte al mismo tiempo que disparas. Así dejarás de ser un blanco fácil para convertirte en un elemento de destrucción y muerte ambulante.

Calificación

Postal

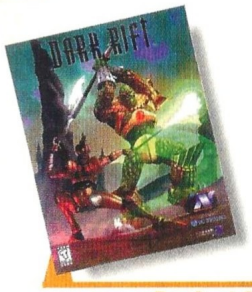
Pros: Su no nuevo, pero sí mejorado tratamiento de los gráficos, más en lo que a decorados se refiere que en cuanto a la representación de los personajes, no deja de sorprender. Buenos efectos de sonido y luz. Causa gran adicción y el inferfaz es de fácil manejo.

Contras: Aunque repleto de novedades en los primeros niveles, cuando has jugado unos cuantos, la trama no hace sino repetirse y tan sólo la dificultad crece, pero siempre dentro de los mismos parámetros.

Una posible victoria

Dark Rift

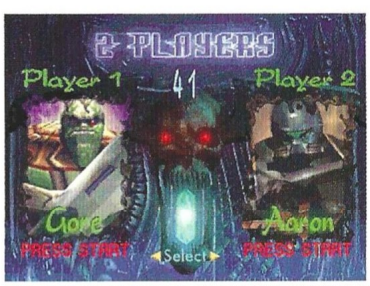
Armas nobles, y lucha cuerpo a cuerpo para un tiempo de traiciones y emboscadas en donde ya no hay valores ni honor.



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 100 MHz, 16 Mb de RAM, Windows 95, 100 Mb de Disco Duro, SVGA 16 bit, 2 Mb PCI, Tarjeta de Sonido, CD-ROM 4x, Ratón.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Vic Tokai
Distribuidor: Arcadia

Dark Rift es un juego de lucha más. Si esperas encontrar novedades en él, no hallarás muchas, salvo alguna que otra variación en lo que a golpes se refiere. Frente al incombustible Virtua Fighter y su segunda parte de reciente aparición, no tiene muchas posibilidades, pero sí ofrece un juego equilibrado con gráficos claros y algunos golpes interesantes. El problema es que si quieres disfrutar toda la potencia de fuego del juego, tendrás que instalarlo en un equipo que cuente con grandes requerimientos o en otro que no los tenga, pero con la pantalla en un formato más reducido. La música sin embargo es espectacular, supliendo en gran medida la falta de otros elementos evolucionados y calificando muy alto un aspecto a veces descuidado en este tipo de productos, ya que es una verdadera delicia escuchar los crujidos, exclamaciones y chasquidos que los golpes producen, inmersos en el ambiente creado por la melodía principal.

Es un juego de acceso rápido que cuenta con pocas opciones a la hora de disfrutarlo: uno o dos jugadores y poco más. Antes tendrás la posibilidad de ajustar sombras, música, tamaño de pantalla o número de asaltos, por ejemplo, pero no es una tarea laboriosa. Va al grano desde el primer momento. Por lo demás, casi ofrece lo acostumbrado: ocho luchadores con sus particulares ataques y defensas, un torneo, perspectivas dinámicas y algún que otro efecto especial de lucha, aunque en realidad se disfrute más con el cuerpo a cuerpo.



El truco es...

Si quieres tomar totalmente por sorpresa a tu adversario, inténtalo con el tacón agarre. Es una secuencia, que una vez comenzada no parará hasta que acabe con tu adversario en el suelo y consiste en un taconazo por encima de tu cabeza y de atrás hacia delante contra el enemigo, agarrándolo después por la cintura para estrellarlo contra el suelo. Con joystick es un botón sólo.

Calificación

Dark Rift

Pros: Los gráficos y decorados no están mal. La ambientación musical es apropiada y tiene algunos golpes buenos.
Contras: El juego es bastante simple y no sirve aquello de "lo bueno si breve..." Podría decirse que las novedades se acaban pronto.

¡Atrévete a conducir!

PER4MER *El mejor volante conectable al puerto joystick*

Nº.1 en EUROPA

10.900pts
IVA incluido

PLATINUM SOUND™
Multi Media Products

PER4MER *RACING WHEEL*

Control tipo Arcade
Cambio de marcha programable (tipo Fórmula 1)
50 grados de rotación
Conectable al puerto del joystick
Diseñado en USA

Disponible en:

Open Multimedia
C/ Valencia, 395. 08013 Barcelona.
Tel.: 457 82 75

M Multimedia

INFORMACIÓN Y PEDIDOS:
BARCELONA: 93 297 00 70
MADRID: 91 384 86 23
BILBAO: 902 33 20 00

COMPUTER 2000
ESPAÑA, S.A.

Un arcade estratégico

Uprising

La compañía debe controlar todas las zonas mineras productivas. Un escuadrón de carros a nuestro mando deberá limpiar el camino así como levantar bases de apoyo para nuestra total expansión. Toda resistencia deberá ser eliminada.

La compañía 3DO nos presentan un curioso híbrido entre el arcade y la estrategia. Deberemos de elegir uno de los planetas que colonizaremos y eliminar a las compañías rivales, a la vez que iremos aumentando nuestra presencia en el planeta y construyendo estructuras con las que nuestro arsenal y poder militar se irá acrecentando en la zona.

El arma básica será el tanque Wraith, una herramienta que a modo de los modernos APC o vehículos ligeros portapersonal, podremos desplegar una escuadra de hombres que nos ayudarán a eliminar soldados enemigos, poner fuera de combate estructuras, o tomar edificios. A nuestra disposición tendremos también vehículos de reconocimiento, tanto terrestre como aéreo y elementos de artillería.

Modo real

Al referirnos a modo real, lo que queremos decir es que el desarrollo del combate, a diferencia de lo que normalmente ocurriría en un juego puramente de estrategia, lo viviremos –literalmente– en primera persona.

Por otro lado, en la pantalla táctica asignaremos recursos, controlaremos la producción y asignaremos unidades de vigilancia, explotación, etc. El combate será protagonizado por nosotros en los vehículos antes mencionados, que serán modernizados y reciclados a medida que nuestras fábricas desarrollen tecnología más poderosa y poseamos el suficiente dinero para dotar a los vehículos de mejoras de armamento, blindaje y sistemas de seguimiento.

Gráficos y sonido

El aspecto gráfico del juego está muy cuidado, siempre y cuando seamos los afortunados poseedores de una tarjeta aceleradora gráfica 3Dfx, con lo que el juego mejorará de forma realmente espectacular. En el caso contrario, el programa pierde bastante detalle gráfico, las texturas no resultan suaves en aboluto y el movimiento de nuestro vehículo no es tan fluido, siendo los efectos y las explosiones mucho más artificiales. Además, al jugar sin tarjeta aceleradora los requerimientos de sistema se disparan fuera de lo normal si queremos una velocidad de juego aceptable.

El sonido contribuye a crear una atmósfera de juego densa, aunque se deja entrever una aparente escasez de recursos, al no ofrecer una variedad de efectos un poco más extensa.

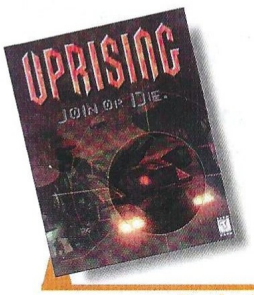
Opciones de juego

Se puede configurar para jugar en red y hasta cuatro jugadores, por lo que es una opción bastante interesante y divertida. La inteligencia artificial se debe controlar, puesto que en un nivel difícil es misión imposible soñar con acabar con los malos, ya que ellos lo harán con nosotros apenas salgamos.

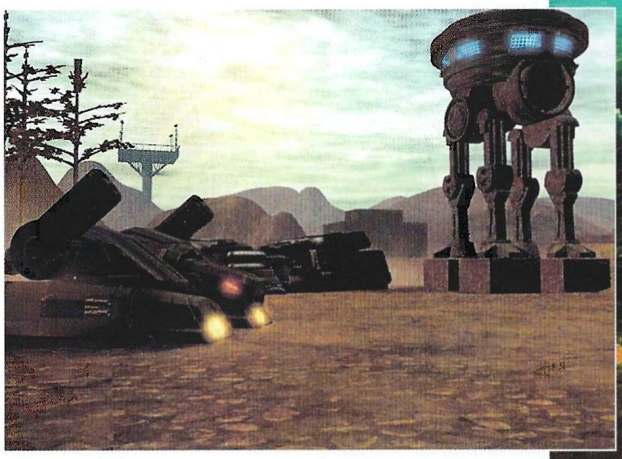
Las opciones gráficas se configurarán en base a las capacidades de nuestro ordenador: como siempre, a mayor oferta visual mayor demanda de micro.

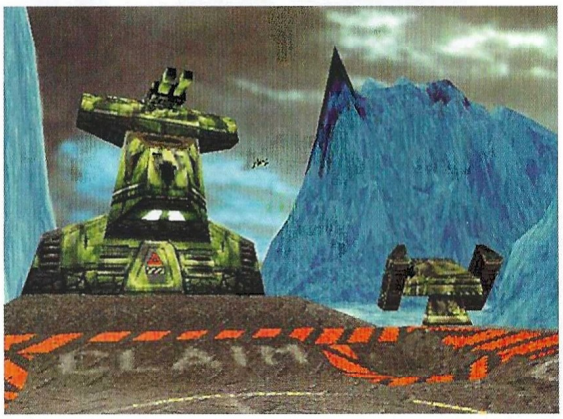
El truco es...

No ataquéis más de una base enemiga al mismo tiempo, pues una vez atacada no dejará de enviar hombres y carros hasta que nos destruya. Inutilizar siempre el generador de energía situado en la base principal, esto desmantelará los sistemas de defensa cercana de todas las bases a su cargo.



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 90, Windows 95, tarjeta de video SVGA, CD ROM 2X, 16MB RAM, 50 MB disco duro libres
Nº de jugadores: De1 a 4
Editor: Cyclone Studios/ 3DO Company
Distribuidor: Proein





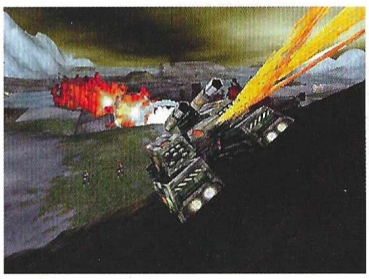
El desarrollo de los combates, a diferencia de los juegos de estrategia pura, lo viviremos en primera persona

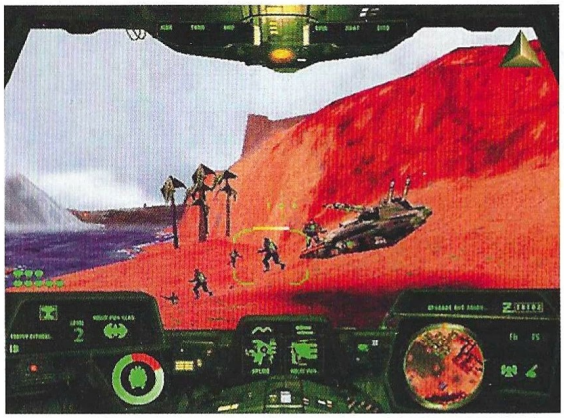
Otra opcion interesante son las campañas aleatorias, que nunca permitirán que juguemos el mismo escenario, cambiando los planetas, su nombre y los objetivos a conseguir en cada campaña.

En resumen

Una curiosa mezcla de dos géneros que se traduce en un sistema de juego bastante original y divertido. El manejo de los vehículos a nuestro control es sencillo y la acción intensa siendo imposible dejar el juego hasta que conquistemos o seamos conquistados.

El despliegue de medios gráficos y efectos son realmente impresionantes en la versión para tarjeta aceleradora y lo pasaremos en grande navegando a nuestro propio gusto por la enorme variedad de terrenos y paisajes que nos ofrece.





Calificación

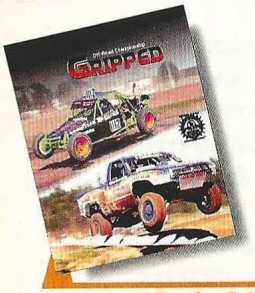
Uprising

Pros: Adictivo y sencillo, es un programa que no presenta complicaciones de manejo. Con unos gráficos increíbles siempre que usemos 3Dfx. El modo multijugador es muy divertido, pudiendo entrar en competición hasta cuatro jugadores al tiempo.
Contras: Requiere una máquina bastante potente. Gráficos pobres en el modo normal. Parece que con la llegada del 3DFX, los señores programadores van a tener que trabajar menos y nosotros gastar más si queremos disfrutar de buenos gráficos.

Batiendo el barro

Gripped
Off-Road Championship

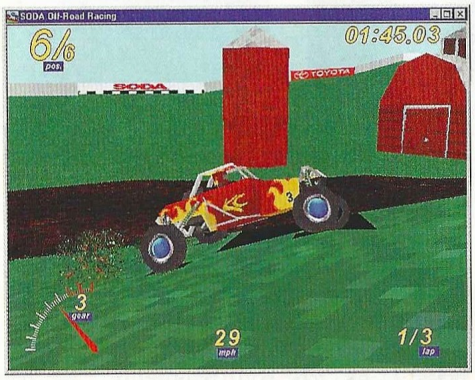
Bien pertrechados y listos para combatir como si de un torneo medieval se tratase, todos esos caballos encerrados, están ya dispuestos para salir al campo de batalla: el barro tampoco estará ausente.

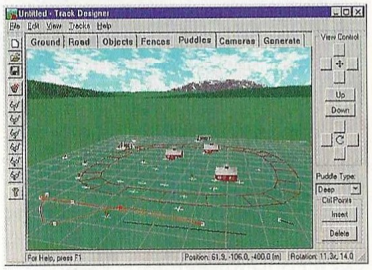


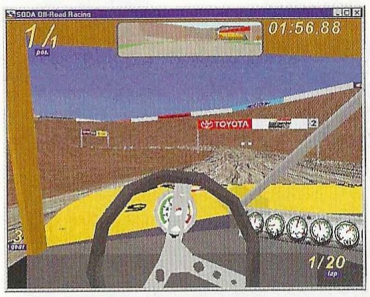
Precio: 5.475
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 16 Mb de RAM, 60 Mb de Disco Duro, Windows 95, SVGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón
Nº de jugadores: De 1 a 6
Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel

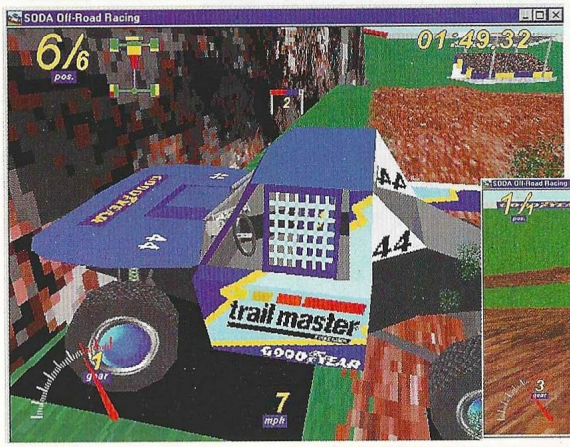
Lo que realmente se pretende con este juego es que puedas hacer el bestia cuanto puedas a lo largo de cada una de las carreras. Para ello han sido preparados estos coches, que lucen las mejores defensas que un todo terreno pueda soñar. Con la posibilidad de editar tus propios circuitos a través de una herramienta fácil de usar, se completa una oferta que alcanza a doce pistas preparadas en ambientes que van desde la jungla hasta el desierto, con la posibilidad de observar las carreras desde cámaras diferentes –desde la cabina, una vista de pájaro, e incluso desde lugares ajenos al coche y repartidos por todo el circuito–.

Casi una decena de modelos para elegir y ciento cincuenta caballos para un buggy permiten realizar las burradas más impresionantes en pista. Si tienes tarjeta 3D aceleradora mejor. El menú de opciones contempla lo típico: sonido, calibraje del joystick, posibilidad de escuchar comentarios por radio o la oportunidad de acceder, a diferentes partidas multijugador vía módem o red.









El truco es...

Si en los coches normalmente la conducción ha de ser suave, en Gripped el margen de error en los giros debe estar a la altura del microscopio electrónico. No te impacientes o tan sólo conseguirás dar vueltas sin un rumbo determinado. La sensación es la misma que produce un caballo desbocado y si nunca la has sentido, mejor que no lo averigües.

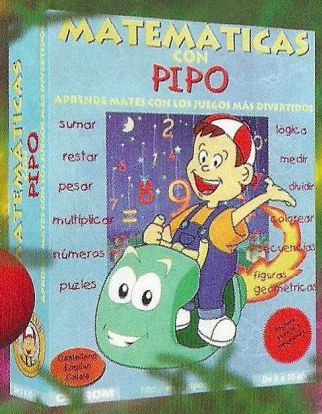
Hasta un total de seis jugadores pueden competir al mismo tiempo. Número de vueltas, carrera individual, competición, entrenamiento y la posibilidad de suprimir elementos gráficos por si tu ordenador es un poco lento: menos calidad pero más divertimento.

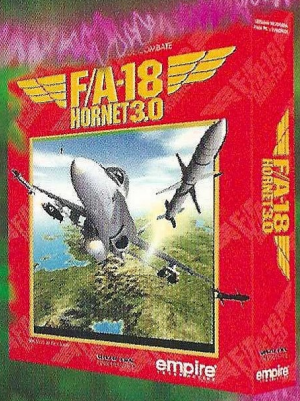
Calificación

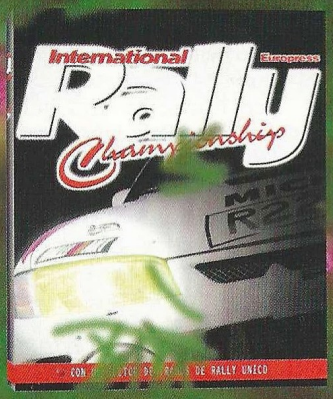
Gripped Off-Road Championship

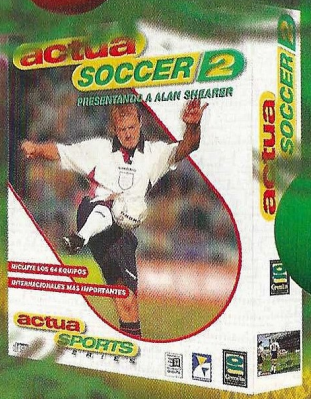
Pros: La claridad de los gráficos y para nuestra sorpresa la fácil utilización del editor de niveles. Los detalles en los accidentes pueden llegar a permitir que pierdas una rueda y circules –aunque mal– con el eje en el suelo.
Contras: El manejo de todos los elementos de juego es bastante complicado. Se trata de un reto difícil para quienes pretendan conducir con joystick y no muy fácil para los que usen teclado. El Force Feedback de Microsoft no alienta mucho más las esperanzas

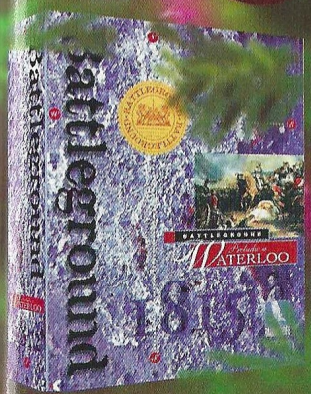
Una Navidad llena de Regalos

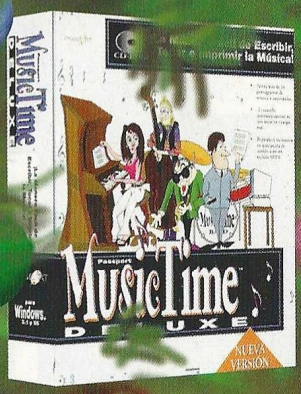


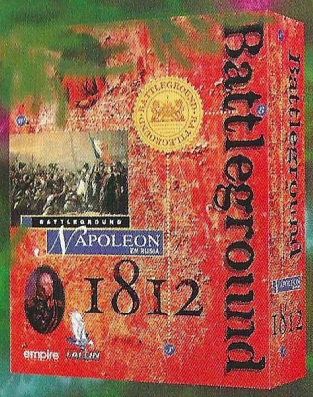


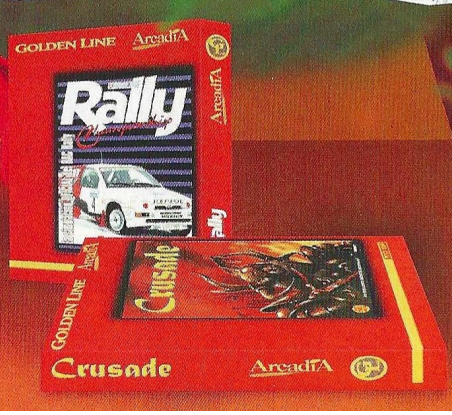


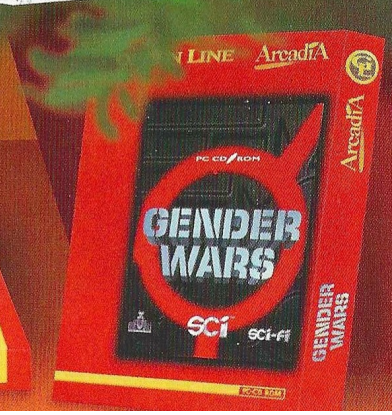


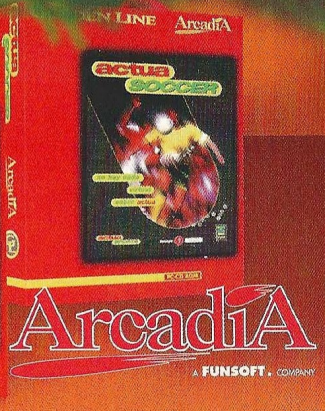












El precio de la sangre

Take no Prisoners

Acción, venganza, sangre, amigos muy entrañables sobre todo cuando veas cómo vuelan sus entrañas cuando les disparas... En sentido figurado e irónico, el juego no tiene desperdicio, pero sobre su jugabilidad acecha una pregunta esencial. ¿Crees que podrás limpiarlo todo al final?

Con un aire muy similar a Machine Hunter, ya comentado en el número 24 de nuestra revista, aunque algo más "light", si es que ese concepto significa algo en el mundo del gore, seguimos en la línea de las masacres sanguinolentas, destrozos de cuerpos al estilo manga japonés con todo lujo de detalles, armas imposibles y los desquiciantes laberintos con pantallas teletransportadoras que nos vuelven locos. El escenario en donde se desarrolla la acción, es de lo más sugerente: la ciudad de San Antonio, mutada por una explosión nuclear, que sólo ha dejado algunos edificios del centro intactos gracias a una cúpula de protección, está inmersa en el caos y la anarquía. Desde ahí iniciarás tu aventura a lo largo de todos y cada uno de los distritos en que San Antonio ha sido dividida, encontrando gran número de elementos interactivos con los que trabajar tanto en los interiores como en los exteriores de la metrópoli en donde transcurre la acción.

Escenarios

Más atractivos de lo que puedas suponer al protagonista o al objeto de la misión que llevas a cabo, son los escenarios a través de los cuales tendrás que desplazar a tu hombre. Son claros, no se refugian en el socorrido truco de las oscuridades o nieblas en los extremos para ocultar una posible falta de calidades, ni tampoco ofrecen dificultades que tu inteligencia sea incapaz de salvar, pero tienen unas cuantas particularidades que los harán merecedores de tu admiración: Son vastos, complicados, llenos de mecanismos y artilugios y puedes perderte en ellos con tanta facilidad como encontrar el camino de salida.

Take no Prisoners es una negación del "yo" comunitario inherente a todo ser humano, un holocausto particular en donde tú serás el juez y el verdugo. Se trata de una clara visión de la peor de las pesadillas de la humanidad, encarnada en el fin de la civilización y recreada en un "no-mundo" en donde el hombre tendrá que cargar con las nefastas consecuencias de sus actos premeditados. Este gran universo en donde tendrás que moverte, se desarrolla a lo largo de veinte niveles diferentes a los cuales puedes acceder ayudado de cinco tipos de vehículos diferentes. Unos, como es el caso del metro, te transportan entre unas y otras zonas de la ciudad sin animaciones de desplazamientos propiamente dichas. En otras ocasiones, diferentes medios de transporte como puede ser una especie de lanchas raras, sirven para permitirte el desplazamiento dentro de una zona concreta por el agua.

Armas y enemigos

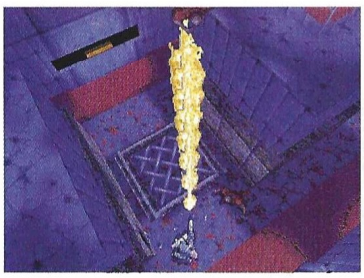
Como puedes imaginar, en tan grandes espacios podrás encontrar muchos peligros y más de una veintena de mortíferos enemigos diferentes. ¿Para combatirlos? Otras tantas clases de armas. Entre los primeros existen desde locos de manicomio, hasta bio-máquinas y alienígenas. Si te das una vuelta por el zoo de la ciudad, verás unos cuantos más. En lo que a las armas respecta, se cuentan entre otras los sables láser, rifles, lanzallamas o pistolas de rayos, y cada arma está especialmente diseñada para un tipo de enemigo concreto, que resultaría bastante molesto si se le disparase con otra distinta. Por ejemplo: los alienígenas son muy resistentes a las ba-

Precio: 5.990 ptas
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 16 Mb de RAM, 75 Mb de Disco Duro, Windows '95, SVGA 256 colores, CD-ROM 4x, Tarjeta de Sonido.
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: RedOrb Entertainment/Raven Software
Distribuidor: Electronic Arts

Este gran universo se desarrolla a lo largo de veinte niveles a los cuales puedes acceder ayudado de cinco tipos de vehículos diferentes

las, pero no los son al fuego ni a la espada láser.

En cuanto al modo multijugador, éste dispone de seis formas de juego diferentes –cara a cara, captura el cristal, asesino...–, con objetivos variados.



Para mantener en todo momento un control absoluto de la situación, y sobre todo si estás jugando en el modo citado antes, dispones de una pantalla desplegable en la parte superior de tu monitor, a través de la cual podrás acceder a diversos tipos de información, como pueden ser los mapas de la zona en donde estás, la clase de enemigo que acecha, las armas o el estado de tu salud, la cual podrás mejorar introduciéndote en el interior de unos dispositivos de relleno o recogiendo los botiquines que veas por ahí.

Como conclusión final, la valoración del juego se merece una buena puntuación en cuanto a jugabilidad y adicción, algo más baja en lo que respecta a su originalidad y nuestras felicitaciones por sus efectos especiales. Un producto en donde reina el equilibrio, la proporcionalidad y un buen grado de divertimento, a costa de pocas novedades.

El truco es...

A lo largo de las diferentes zonas que visites, podrás encontrar cualquier tipo de vehículos como coches, camiones, lanchas, cañones o vagones de metro. Úsalos para ir de una zona de la ciudad a otra o para desplazarte dentro de un área. ¡Ah! Los alienígenas no soportan el fuego, así que hazte cuanto antes con un lanzallamas, porque la espada de luz te convierte en un blanco fácil.

Calificación

Take no Prisoners

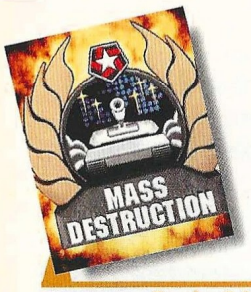
Pros: El juego es muy extenso y sus laberintos no demasiado difíciles de recordar. Hace gala de un sencillo interfaz y el manejo es rápido en situaciones límite, permitiendo acciones de ataque o defensa con alto grado de éxito. La música no es muy pesada. Los efectos especiales son buenos.

Contras: Si lo juegas a pantalla completa acabarás con los ojos del revés y si lo haces a pantalla reducida, el juego corre mejor, pero será más difícil ver los numerosos detalles en la zona de juego. Las escenas son poco luminosas. Los gráficos, sin ser malos, podrían tener un mejor acabado, ya que llevamos muchos meses viendo "realidades" similares.

¡Se sale!

Mass Destruction

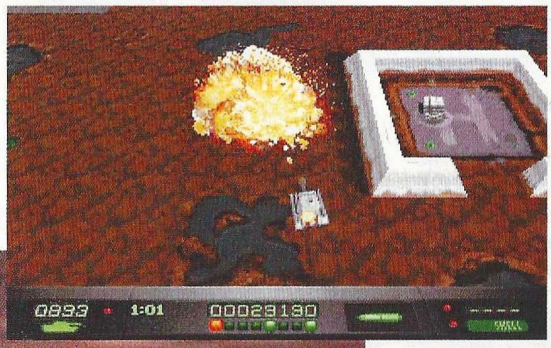
A veces la simplicidad guarda grandes sorpresas, como por ejemplo una gran jugabilidad y mucha adicción. Y es que en ocasiones las apariencias engañan...



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 8Mb de RAM, CD-ROM 2x, MS-DOS 5.0 ó Windows 95, Tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: BMG Interactive
Distribuidor: Erbe

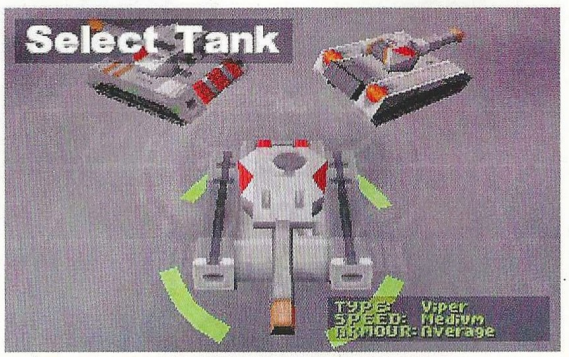
En este intrascendente pero divertido arcade se te permitirá elegir entres tres tanques diferentes. Podrás acometer cinco campañas distintas con varias fases cada una de ellas. Tendrás oportunidad de asumir uno entre tres niveles de dificultad, pero ya no podrás hacer nada más. Mass Destruction no deja ninguna otra opción que comenzar por el primer nivel de la campaña elegida y empezar inmediatamente a disparar a diestro y siniestro. ¡Lo olvidaba! Puedes cambiar tus defensas eligiendo varias clases de armas –cañón, lanzallamas...–, pero ahí terminan tus derechos. Esto nos lleva a analizar el juego. A primera vista es muy simple pues no hay apenas más cosas que modificar antes del comienzo de la partida, pero lo cierto es que tiene ese peculiar atractivo de las cosas elementales, la magia de la destrucción por el placer de destruir sin más. A veces es reconfortante, salvo cuando se te ocurre mirar el precio, por que ese el mayor defetcto de este juego, una relación calidad/precio nefasta.

En cualquier caso, y volviendo a lo que estrictamente tiene que ver con el juego, hay que decir que la destrucción masiva que nos propone no está falta de motivos, sino que viene a cuento de lo que se conoce como una "crisis de rehenes". En concreto varios observadores de Naciones Unidas han sido secuestrados mientras intentaban inspeccionar los arsenales nucleares de un país de conocida hostilidad (aunque no se nos den nombres está historia resulta familiar, ¿no?). Nuestro objetivo no es otro que liberarlos, cosa que como muy pronto descurbriremos, no es mucho menos nada sencilla...animo, valientes.



El truco es...

Cuando te sobrevuele un avión lanzando bombas, notarás que el aeroplano te persigue. Pues bien, llévale hasta las zonas en donde están tus enemigos y descargará de la misma forma las bombas sobre ellos.



Calificación

Mass Destruction

Pros: No tendrás que quebrarte mucho la cabeza: es el clásico arcade de los albores de la humanidad en versión 3D y con gráficos un poco más decentes.
Contras: La relación calidad precio no tiene razón de ser. Existen pocas posibilidades de ajustar el juego a tus preferencias: eliges tres cosas y ya no hay más.

MACHINE HUNTER™

Preparado para disparar

PC CD

PlayStation

Metro Goldwyn Mayer TRADE MARK

ERBE Software S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66 31
Servicio técnico: (91) 320 90 01 • Correo electrónico: erbe@erbe.es

ERBE

© 1997. Metro Goldwyn Mayer. Todos los derechos reservados.

El vértigo del vacío

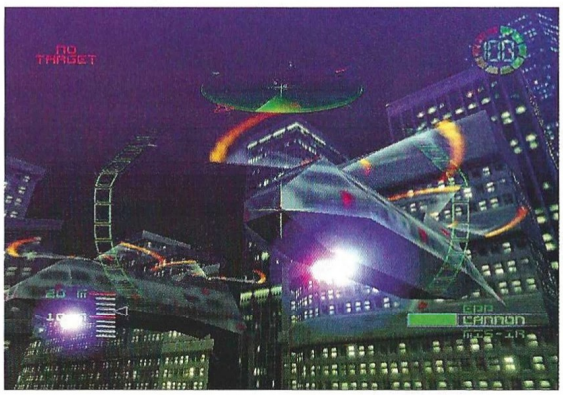
G-Police

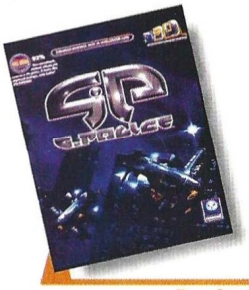
En una era en la que el hombre ya vive en el espacio con recursos escasos, en un momento de poder para las grandes corporaciones, que ven cómo caen los gobiernos, afortunadamente hay valores que persisten, y con una hermana asesinada, la venganza es un privilegio al que pocos renunciarían.

Los hechos se desarrollaron en Calixto, y el resultado final fue una mujer muerta. Resulta que tenía un hermano y que éste decidió averiguar la causa verdadera de su fallecimiento y poner en práctica un ambicioso plan de venganza que pasaría por encima del cadáver de quien tuviera que pasar. Con estas prerrogativas, se inicia una escalofriante escalada de violencia relatada en la introducción del juego. Pocos instantes más tarde te encuentras formando parte de la policía que custodia el orden en esa luna. Para desempeñar bien tu trabajo, necesitarás pilotar una –vista en los tiempos que corren– sofisticada arma: se trata de una especie de helicóptero sin hélices, movido por propulsores dirigibles, como aquellos de los Harrier, que te permitirán levantar el aparato del suelo, hacerle avanzar o retroceder y permitir que ascienda o descienda.

La ciudad

Antes de comenzar a jugar ninguna misión, lo mejor sería que intentases los retos que se te proponen en el apartado de entrenamiento. ¿La razón? Se trata de la mejor guía que he visto concebida para un juego en el que tengas que soportar la realización de unas actuaciones determinadas si quieres continuar con las siguientes. El aspecto de G-Police, es –siempre hablando en términos muy generales– algo similar a Extreme Assault, o a un simulador de helicópteros, como el AHX-1 que recientemente hizo su aparición, pero más sicodélico, por supuesto, y llevado hasta sus últimas consecuencias. Su trama quizá no sea más interesante que otras, pero sí un aspecto visual soberbio. El problema es que no hay equipo que mueva todo ese compendio de gráficos en alta resolución a una velocidad aceptable. Bueno, en realidad sí que lo hay, pero entre los requisitos necesarios del sistema, te piden hasta oxígeno para la CPU. Las primeras incursiones en las construcciones adaptadas por el hombre en Calixto, se limitan a sencillas misiones en donde tendrás que atrapar unos contenedores con contrabando, localizar y destruir algún convoy y disputar alguna que otra refriega en el espacio aéreo de las ciudades. Ese espacio está delimitado por una superestructura que soporta la presión del vacío circundante y que se comunica con otras superestructuras que custodian casi ciudades enteras a través de túneles especiales. En las misiones, tendrás que estar moviéndote de una geoda a otra constantemente, y para ello será imprescindible la ayuda de un mapa, al cual puedes acceder desde el menú. Algo muy importante será acostumbrarse rápidamente al diseño y la arquitectura de las ciudades, o más bien barrios especiales del mismo complejo, porque puedes estar horas dando vueltas por un sitio y no encontrar lo que buscas, ¡y eso que no son lugares excesivamente grandes!



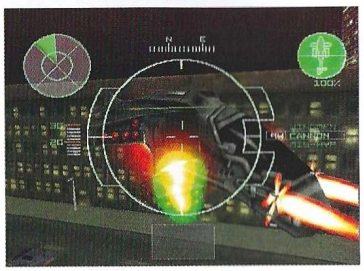


Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 133 MHz, 16 Mb de RAM, Windows 95, Tarjeta 3D aceleradora, CD-ROM 4x, Tarjeta de Sonido, Joystick
Nº de jugadores: 1
Editor: Psygnosis
Distribuidor: Electronic Arts

Armas

Como es natural, el aparato que manejas irá equipado con un potente arsenal que podrás recargar en una especie de estaciones especialmente habilitadas para ello. Al principio tendrás que visi-

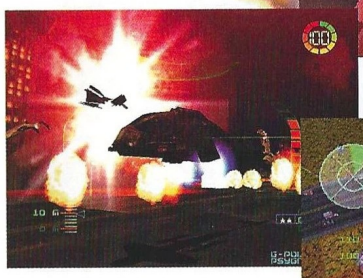
El aparato que manejas irá equipado con un potente arsenal que podrás recargar en una especie de estaciones habilitadas para ello

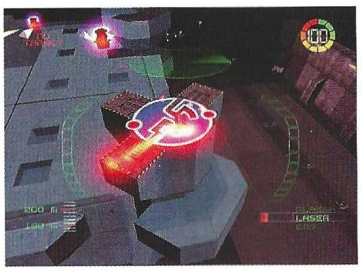


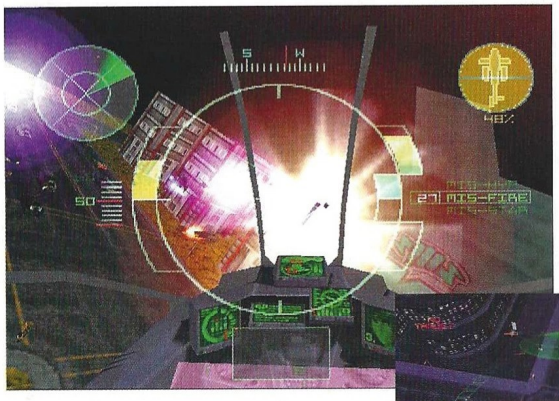
El truco es...

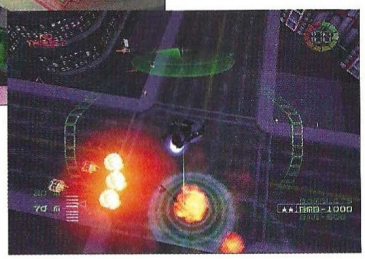
Cuando vueles no creas que lo mejor es permanecer en un modo de pantalla y pretender terminar así el juego. Existen perspectivas desde las que se aprecia mejor la gravedad de una situación determinada y conviene ir cambiando para que tu gestión de las distintas situaciones resulte más eficiente.

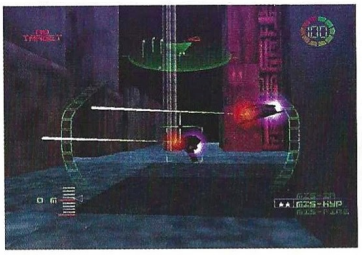
avance o retroceso, armas y número de municiones, punto de mira y alguna otra cosa que uno no sabe muy bien si está de adorno o verdaderamente sirve para algo. En definitiva se trata de un arcade, no confundirlo con un simulador puesto que los elementos de vuelo son los mínimos imprescindibles, que tiene la virtud de desarrollar de forma convincente un entorno cerrado pero siendo capaz de crear la sensación de un gran espacio abierto a la vez. Juego adictivo y un poco reacio a dejarse dominar al principio, será sin duda alguna la fuente de tus más importantes hazañas.











tarlas con frecuencia, ya que te resultará difícil hacer puntería sobre todo en los blancos que se están moviendo a tu alrededor en el aire. Por lo demás, en la cabina de mandos encontrarás todos los instrumentos necesarios para hacer de tus obligaciones un verdadero placer. Radar con indicación de altura, señalización de

Calificación

G-Police

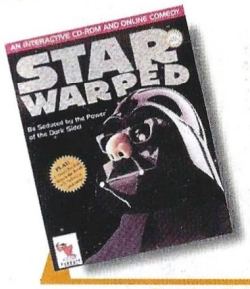
Pros: En el juego se recrea perfectamente la atmósfera hermética y el vacío que encierran las geodas bajo las cuales se asientan los edificios. La movilidad del aparato y la calidad de los gráficos te sumergen de lleno en la acción, posibilitando la experiencia que supone desenvolverte en 3D reales, en el vacío. Buenos efectos especiales. Traducido y doblado al castellano.

Contras: Tan sólo se necesita un mejor ajuste a la hora de usar los controladores de la nave, porque en cuanto te descuidas pierdes el rumbo.

Bienvenido Mr. Vader

Star Warped

La misma compañía que hace tiempo lanzó al mercado Pyst, la parodia de Myst, se atreve ahora con La Guerra de las Galaxias, sin dejar títere con cabeza en esta amalgama de curiosidades.

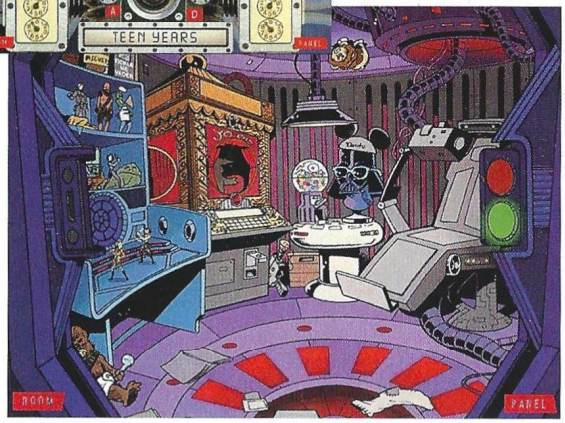


Precio: 3.995
Requerimientos : 486/66 MHz, 8 MB de RAM, SVGA, disco duro, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, Windows 3.1 o Windows 95, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Parroty Interactive
Distribuidor: Coktel

La única pretensión de Star Warped es ridiculizar el universo de Star Wars y a sus protagonistas, como Darth Vader, Luke Skywalker o la Princesa Leia. Esto se consigue con un compendio de diferentes juegos y pruebas, todos ellos muy simples, cuyos protagonistas principales son las estrellas que tanto dinero le han dado a George Lucas en los últimos 20 años.

Así, el jugador podrá someterse a una especie de trivial monotemático sobre Star Wars, ver caricaturas de los personajes en diferentes épocas de su vida, disparar con la Estrella de la Muerte a diversos y pintorescos objetos, derribar Ewoks de un paso elevado, luchar contra algunos de los más populares protagonistas de la trilogía, o contemplar escenas animadas que parodian el guión original con nuevos diálogos escritos con el estilo de diferentes directores como Spike Lee o Quentin Tarantino.

Ninguno de estos entretenimientos es de por sí nada espectacular, ni a nivel gráfico ni sonoro, y tampoco las animaciones son especialmente buenas. Sin embargo, el particular sentido del humor de Parroty Interactive se deja ver en todo momento y visto con buenos ojos, resulta bastante divertido, aunque quizá los defensores a ultranza de Star Wars puedan sentirse ofendidos.



El truco es...

El código que necesitas para abrir la caja fuerte es la fecha de lanzamiento de la primera película (en formato de fecha americana): 052577.

Calificación

Star Warped

Pros: La tónica general de Star Warped es bastante divertida, y las caricaturas de los personajes en los diferentes juegos están muy logradas.
Contras: Ninguno de los juegos es especialmente adictivo ni entretenido. Da la impresión de que el conjunto parodia por parodiar, sin emplear para ello ningún medio que al menos enganche.

Actualiza tu tarjeta de sonido y saca partido del cambio

Pasa las bases de esta promoción en el interior de la caja de tu nueva tarjeta AWE64 Gold

¡Entra en acción!

¡Únete a Creative®!

¿Estás fuera de juego?

La gama de productos de actualización de Creative funcionan magníficamente entre sí para transformar tu PC actual en una experiencia de juegos sobrecogedora y apasionante, de forma fácil y asequible. ***Sonidos arrolladores. Gráficos deslumbrantes en alta velocidad. ¡Totalmente sorprendente! ¡Totalmente adictivo!***

Escucha el sonido más realista disponible hoy en dia con la tantas veces premiada ***Sound Blaster® AWE64® Gold***, gracias a las insuperables muestras SoundFont y la absorbente ***E-mu® 3D Positional Audio***.

Pon al alcance de tus manos y oídos, infinitos ejemplos de muestras personalizadas aprovechando los 4MB de memoria RAM en placa, ampliables hasta 28MB.
Esta impresionante tarjeta de sonido proporciona una increible calidad sonora con 64 voces simultáneas y una brillante calidad de Tabla de Ondas anteriormente disponible únicamente en caros productos profesionales de gama alta.

Disfruta al máximo con los juegos basados en vídeo intensivo con el ***Kit de Actualización PC-DVD Encore™ Dxr2***, que incluye una unidad DVD de segunda generación y de alto rendimiento. Entra en el apasionante mundo de los juegos en 3D con ***Graphics Blaster™ Exxtreme™***, la actualización de gráficos definitiva por su rendimiento, prestaciones y funciones disponibles. Rodéate del mejor sonido con ***SoundWorks™ CSW200™***, el sistema de altavoces de tres elementos.

Actualízate con Creative hoy mismo para disfrutar tanto de tus aplicaciones y títulos actuales como los futuros.
¡No te reconocerás ni a tí mismo ni a tu PC!

¡Y te lo decimos en serio!

Sound Blaster AWE64 Gold

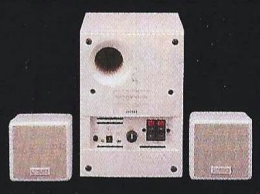
Simplemente la mejor tarjeta de sonido disponible por prestaciones, precio y compatibilidad con más aplicaciones que cualquier otra tarjeta de sonido existente.

Kit Actualización PC-DVD Encore

Únete a la revolución de los juegos en DVD con esta tecnología avanzada a su tiempo.

Graphics Blaster Exxtreme

Obtén la misma calidad superior en rendimiento, realismo y definición de imagen a la que estás acostumbrado con nuestros productos de sonido, con esta solución de gráficos en 3D.



SoundWorks CSW200

Saca el máximo partido a tu AWE64 Gold con este sistema compacto de altavoces de alta calidad para PC compuesto por tres elementos.

Los complementos más avanzados para tu PC

© Copyright 1997. Creative Technology Ltd. Sound Blaster, Video Blaster y AWE64 son marcas comerciales registradas y SoundWorks, CSW200, Graphics Blaster y Blaster Exxtreme son marcas comerciales de Creative Technology Ltd. Todos los demás nombres de marcas y productos son marcas comerciales o registradas de sus respectivos propiotarios. Todas las especificaciones están sujetas a cambio sin previo aviso.

CREATIVE
CREATIVE LABS

Visita nuestro Web Site: www.cle.creaf.com/europe/sp.html

Mayoristas autorizados: Computer 2000, Ingram Micro, Sintronic, UMD, Actebis, Compumarket.

Para recibir más información rellenar y enviar este cupón a: **Creative Labs España. Apartado de Correos 7.031 - 08080 Barcelona**

Nombre..... Apellidos.....

Dirección.....

Código Postal ..... Población.....

COGAWOJUEGO

Dentro del laberinto

Chasm: The Rift

A las puertas del siglo XXI, y tras las oscuras palabras de visionarios y profetas acerca de la desgracia que amenaza el mundo, un juego te proporcionará el entrenamiento que quizá te salve la vida en más de una ocasión... Y es que hoy en día sólo los luchadores sobreviven a su propia desgracia.

Un laberinto casi perfecto en su función de confundir al caminante. Unos enemigos, casi demonios, para detenerlo. Barreras arquitectónicas para desalentar los esfuerzos por sobrevivir y la consecución de una desesperante lucha en pos del reconocimiento de sus superiores, son algunas de las circunstancias con las que te enfrentarás en Chasm a una realidad que superará tus pesadillas. Todo ello con el apoyo de un impresionante arsenal compuesto por 9 armas diferentes de contundentes efectos que, –en ocasiones– desgarran la carne como si fuera mantequilla mutilando, destrozando y esparciendo miembros de los cuerpos de sus atacantes para regocijo del espectador.

La acción

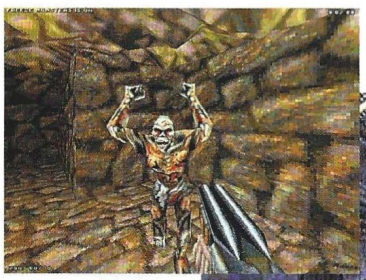
Todo se desarrolla en un mundo oscuro y poblado de bestias mutantes, resultado de cualquier accidente biológico. Tus superiores militares serán quienes establezcan los límites de tu misión, observando las reglas, que en todo caso se reducen a las siguientes directrices generales: mata todo aquello que veas moverse –sobre todo si lo hace hacia ti–, acciona todos los interruptores que encuentres y cuando creas que no hay ninguna salida, estrújate los sesos, porque siempre hay una, preparada especialmente para ti.

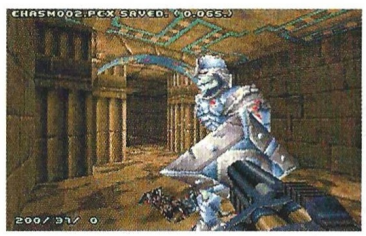
En resumen, se trata de recibir sustos gratuitos a la vuelta de la esquina, mosquearse sobremanera al escuchar los ruidos siniestros que producen las gotas de lluvia al caer al suelo, o reventar tu aorta de un sobresalto cuando aparece de manera inesperada un escorpión del tamaño de una tortuga gigante ante tus narices en la estrechez de un conducto del aire, en el más puro estilo "alien" que puedas imaginar. Esta dinámica se repite una y otra vez –como ocurre en todos los Doom–, en los distintos ambientes que vas atravesando a medida que superas los niveles. Éstos son muy extensos y existe gran número de ellos: alrededor de veinticinco, que no ya en el máximo, sino en un nivel intermedio de dificultad, son bastante difíciles de superar.

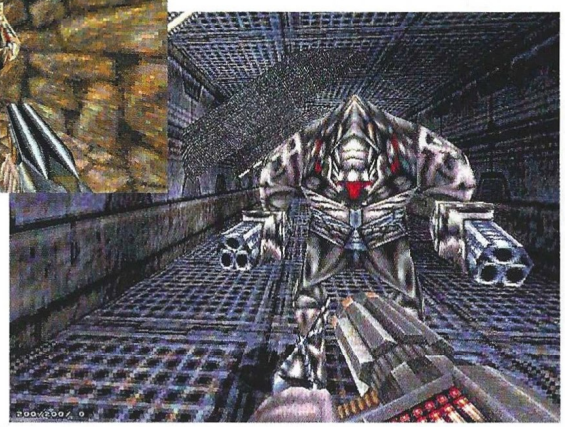
Los efectos

Si crees que me refiero a los secundarios, sí que los tiene: además hay efectos especiales poco vistos en otros juegos de esta guisa. Tales cosas dotan a Chasm de un realismo sin apenas precedente alguno: lluvia que cae constantemente en algunos exteriores, desmembramiento progresivo de tus enemigos cuando les disparas mientras prosiguen con su ataque, un incómodo viento, polvo, rayos, explosiones... y un editor de niveles con las ventajas –posible juego infinito– y desventajas –el típico horror nunca visto al manejarlo, propio de estos elementos de juego– propias de todos los editores de niveles.

No podían faltar en un entorno como este las opciones para multijugador: un mano a mano con alguien elegido nunca viene mal, ni tampoco jugar a través del servidor de la red en una pantalla en la cual se ven las evoluciones de cuatro jugadores al mismo tiempo. Cuando estés invocando adicción, a veces nauseas para los poco asiduos y la mayor parte del tiempo taquicardia; pero





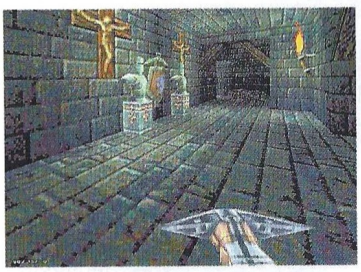


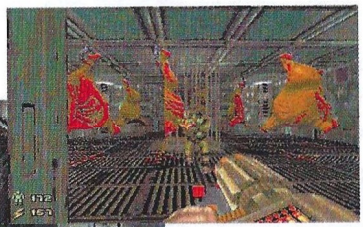
Precio: 6.495
Requerimientos: 486 DX4 100MHz, 16 Mb de RAM, 75 Mb de Disco Duro, MS-DOS 5.0., Windows 95, VGA-SVGA 256 colores, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De1 a 8
Editor: MegaMedia Corporation
Distribuidor: Proein

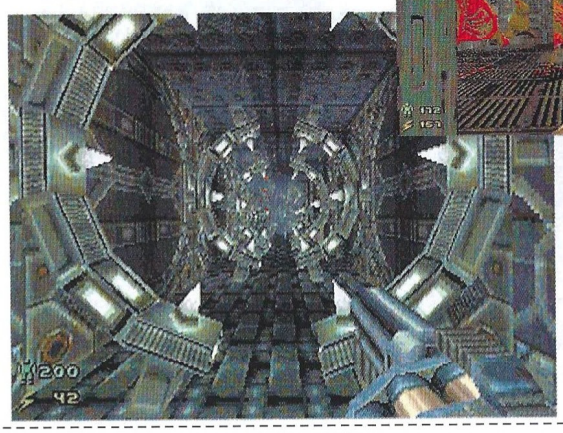
Todo se desarrolla en un mundo oscuro y poblado de bestias mutantes, resultado de cualquier accidente biológico

merso en estas circunstancias, quizá busques una solución a tus agobios, pero no tienes de qué preocuparte porque en el manual encontrarás algunas respuestas a tus problemas con ciertos códigos de los que en el apartado "trucos" adelantamos dos.

En fin, juego en primera persona, 3D total y sonido sorround 3D estéreo –a veces lo odiarás por su realismo–, son la corte que acompaña una historia en la que el paso de unos niveles a otros transcurre sin discontinuidad. Para colmo de bienes, no necesitarás un potentísimo equipo, como viene siendo habitual en esta clase de juegos, cosa de agradecer, porque últimamente, para disfrutar los títulos que van apareciendo, o eres millonario y cambias de ordenador cada tres por dos, o lo es tu padre y te lo cambia: de otra forma es imposible, a menos que trabajes en nuestra redacción, claro está. Lástima que esto último sólo sea prerrogativa de unos pocos privilegiados...







El truco es...

Justo antes de entrar en la cuarta fase del primer nivel, traspasado el haz de luz azulada ondulante al final del conducto de aire tras el misil, caerás a un río de ácido. Si sigues adelante morirás, pero si tras la caia vuelves atrás enseguida, subirás a una zona libre de peligros y podrás continuar tu misión. Por cierto... si arrancas Chasm añadiendo "-chojin", comienzas el juego en modo Dios. "-nomonsters" elimina todos los monstruos.

Calificación

Chasm: The Rift

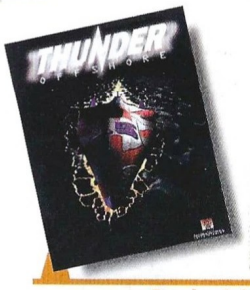
Pros: Buenos efectos especiales en el campo visual. El editor de niveles ofrece posibilidades ilimitadas y la propia concepción del juego elimina los típicos decorados "Doom" para sustituirlos por novedosos elementos de juego. La sorpresa siempre está acechando y su gradual ajuste de dificultad permite adecuar el juego a las habilidades de una extensa gama de usuarios, incluso los poco conocedores del género. Muchos y difíciles niveles: todo un reto.

Contras: El ambiente es bastante oscuro y los enemigos están poco definidos en sus polígonos. Cuesta acostumbrarse al interfaz del juego y en general no existen elementos de gran originalidad a destacar. ¿Monstruos y armas? No serán una sorpresa.

Ultrasónico

Thunder Off-shore

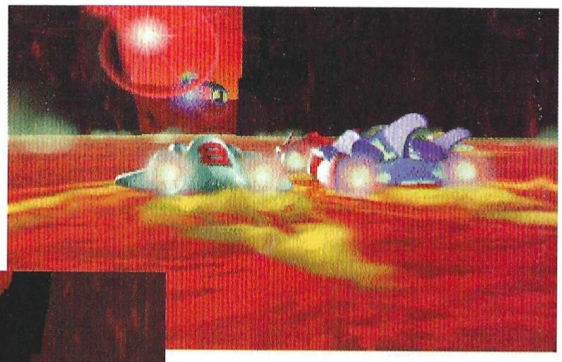
A diferencia de los que se supone todo-terrenos en el mundo del motor, estos off-shore cumplen con los requisitos al circular por tierra, mar y a veces aire.

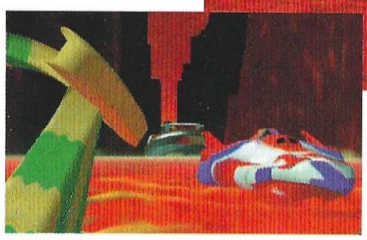


Precio: 2.995
Requerimientos: 486 DX2/66 MHz, 8 Mb de RAM, MS-DOS, VGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Noria Works
Distribuidor: Digital Dreams Multimedia

Desde el número 9 de nuestra publicación, ya hicimos referencia a este juego de una compañía que, tras haber superado problemas de diversa índole, y después de algunos retrasos que les han costado más de un año desde la fecha de lanzamiento prevista, ha conseguido sacar a la luz uno de sus más ambiciosos proyectos con algunas diferencias respecto de la idea original, aunque manteniendo cierto nivel de calidad.

Se trata de un juego de carreras con lanchas capaces de navegar a través de cualquier fluido, incluyendo los más agresivos –lava, ácido, titanio...–, y en ocasiones por el propio terreno circundante. El manejo de las mismas no es muy dificultoso y la diversidad de armas disponibles para deshacerte de tus enemigos, ofrece una variedad bastante sustanciosa: rayos láser, misiles, torpedos, minas, escudos y hasta el uso de un turbopropulsor, son las bazas con las que puedes contar cuando vayas recogiendo los diferentes iconos a lo largo de los circuitos que recorras. Podrás formar tres equipos, de dos lanchas diferentes cada uno y hasta quince circuitos para disfrutar saltando abismos impresionantes como en el circuito de la calavera, por citar uno.

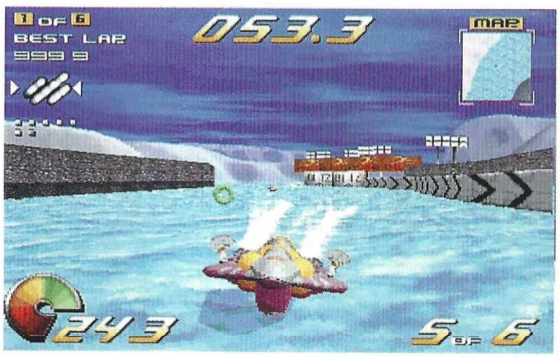




Existen además cuatro armas especiales difíciles de encontrar y son éstas: las olas gigantes o tsunamis, los misiles Moises-Hades de gran potencia y extremada velocidad, los tornados y los rayos inducidos: el arma definitiva del universo conocido. Una vez lanzada fija su objetivo, en la lancha más cercana, forma sobre ella una nube tormentosa y descarga toda la potencia de un rayo sobre aquella. ¿Necesitas saber cuál será el resultado?

El truco es...

Tendrás que atender a los giros y la velocidad de la lancha porque es considerable. Algunas armas son difíciles de controlar y si necesitas adelantar a tus adversarios, no dudes en hacerlo aunque corras sobre tierra firme, pudiendo dejar minas incluso ahí para que se las traguen quienes te persigan.



Calificación

Thunder Off-shore

Pros: Los gráficos son fluidos y la música y efectos especiales muy apropiados. Existe un gran número de circuitos con variedad de situaciones a resolver. Su precio es algo muy a tener en cuenta.
Contras: Poca definición en las imágenes y –a veces– una rara sensación al flotar. No puedes jugar en sentido contrario los circuitos ni configurar tu lancha, aunque esto último a veces es una ventaja. Pocos cambios de vista.

Cursos CEAC de Inglés, Francés y Alemán.

CEAC 2000 es el nuevo método pedagógico de enseñanza personalizada, para aprender fácilmente, desde casa. Sin horarios ni desplazamientos.

Con profesor particular que siempre está a tu lado, por teléfono, carta, fax e Internet.

Con todo el material que necesites para aprender practicando de forma sencilla y amena.

Tómanos la palabra: en pocos meses hablarás un idioma más.

Cursos garantizados por CEAC.
Si al terminar el Curso no quedas satisfecho, te reembolsaremos el dinero abonado.

Conseguirás tu diploma CEAC que acreditará tus conocimientos y profesionalidad.

Pídenos información de tu Curso preferido y la recibirás junto con un regalo especial de bienvenida.

902 102 103
Servicio 24 horas
http://www.ceac.com
Fax. (93) 265 57 33
C/Aragón, 472. 08013 Barcelona.

CEAC

El primer Grupo de Enseñanza Privada del País.

CURSOS

• Empresariales:
- *Análisis de Balances y Auditoría*
- *Auxiliar Administrativo*
- *Comercio Exterior*
- *Contabilidad*
- *Contabilidad Analítica y Presupuestaria*
- *Dirección Financiera y Contable*
- *Director de Ventas*
- *Gestión del Establecimiento Detallista*
- *Gestión y Admón. de la PYME*
- *Gestión Hotelera*
- *Gestión de Restaurantes*
- *Marketing*
- *Tributación y Asesoría Fiscal*
- *Vendedor Profesional*

• Informática:
- *Corel Draw 5.0*
- *dBase*
- *Introducción a la Informática*
- *Lotus 1-2-3*
- *Máster en Ofimática*
- *Windows 95*
- *Windows 3.1*
- *WordPerfect*

• Ocio:
- *Dibujo y Pintura*
- *Dibujo Artístico*
- *Guitarra*
- *Pintura al Óleo*

• Nuevas Profesiones:
- *Camarero Profesional*
- *Cocinero Profesional*
- *Decoración de Interiores*
- *Educación Infantil*
- *Escaparatismo*
- *Fotografía*
- *Jardinería*
- *Preparador Físico*
- *Psicología*
- *Puericultura*
- *Turismo Rural*

• Belleza y Moda:
- *Corte y Confección*
- *Diseño de Modas*
- *Esteticista*
- *Peluquería*

• Desarrollo personal:
- *Acceso a la Universidad para mayores de 25 años*
- *Graduado Escolar*

• Profesionales en:
- *Carpintería y Ebanistería*
- *Climatización*
- *Delineación de Construcción*
- *Delineación General*
- *Delineación Mecánica*
- *Electrónica Digital*
- *Electrónica y Electricidad del Automóvil*
- *Electrónica y Microelectrónica*
- *Fontanería*
- *Instalador de Antenas*
- *Instalador de Gas*
- *Instalador Electricista*
- *Mecánico de Automóviles*
- *Mecánico de Motos*
- *Oficial de Albañilería*
- *Técnico en Construcción*
- *Técnico Electricista*

• Idiomas:
- *Alemán*
- *Francés*
- *Inglés*

INFÓRMATE SIN NINGÚN COMPROMISO.

☑ **Sí, quiero recibir información detallada gratuitamente y sin compromiso del Curso de _____, que recibiré junto con un juego de marcadores fluorescentes de regalo.**

Nombre y apellidos _____

Domicilio _____ *Nº* ____

Piso ____ *Puerta* ____ *C.P.* _____ *Población* _____

Provincia _____ *Teléfono* _____

F. nacimiento _____ *Profesión* _____

Los datos que nos facilites se grabarán en nuestros ficheros. Si no deseas recibir ofertas de otras empresas a través de CEAC o deseas rectificar o cancelar tus datos, te rogamos nos lo comuniques.

Autorizado por el Ministerio de Educación y Ciencia nº 8039185 (B.O.E. 3-6-83)

1K801

Rellena en mayúsculas esta solicitud y envíala rápidamente. No necesita ni sobre ni sello.

Puro espectáculo

FIFA
Rumbo al Mundial 98

Cuando ya ha comenzado la cuenta atrás para el ansiado mundial de fútbol Francia 98, EA Sports nos ofrece la nueva versión de su simulador del deporte rey. En FIFA 98 tendremos la ocasión de representar a nuestro equipo favorito y dirigirlo, a través de las pruebas clasificatorias, hacia el mundial.

Una vez más, EA Sports ha vuelto a dejar muy claro por qué son los mejores desarrolladores de simulaciones deportivas. Con el lanzamiento de su nuevo juego de fútbol, que llamaremos FIFA 98 para abreviar, los chicos de EA Sports vuelven a sorprendernos con el increíble realismo que exhalan sus creaciones. FIFA 98 es el mejor juego de fútbol, desde el punto de vista de la acción en el campo, que ha pasado por esta redacción en todos los tiempos. Pero veamos en detalle qué es lo que nos ofrece esta nueva simulación.

Escoge una nación, cualquier nación

El objetivo de este juego, además del obvio de meter más goles que el equipo contrario, consiste en llevar a nuestro equipo a través de las pruebas clasificatorias que determinarán su puesto en el próximo mundial que se celebrará en Francia. Para ello, el jugador puede elegir cualquier equipo de entre 172 selecciones y 189 equipos nacionales.

Al escoger cualquiera de estos equipos, dispondremos de los datos más actualizados en cuanto a la composición de éste se refiere, a la alineación de los jugadores. Para ello, el programa dispone de los últimos datos de la temporada 1997/98, con lo que cuando juguemos, lo estaremos haciendo con los equipos "auténticos".

Si lo preferimos, antes de entrar a las pruebas de clasificación para el mundial, podremos montar una liga dentro de cualquier país de nuestra elección. De esta forma, el juego se convierte en un simulador de fútbol a nivel nacional, donde podremos demostrar que nuestro equipo ha sido, es y será por siempre el mejor.

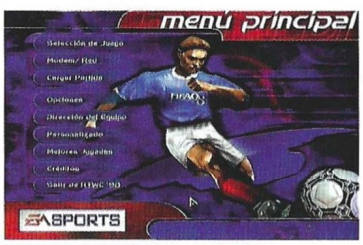
Acción fulgurante

FIFA 98 es sinónimo de acción y espectacularidad. Desde el primer momento en que entramos en el juego, ya se nos deja claro que no estamos ante otro juego de fútbol cualquiera, sino delante de un juego verdaderamente sobrecogedor. La secuencia de presentación, con vídeo a pantalla completa de más de un minuto de duración, con el último éxito de la banda británica Blur de fondo, nos va introduciendo en el ambiente.

En breve podemos pasar a la acción; basta con que seleccionemos el modo de juego en el que deseamos participar, que va desde un entrenamiento a las pruebas del mundial, pasando por ligas nacionales. Una vez estamos en el campo de juego, tenemos la sensación de estar sentados ante la pantalla del televisor, con la diferencia de que ahora podemos controlar a nuestro equipo, en vez de quedarnos quietos mirando la caja tonta.

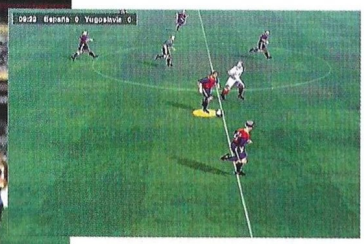
Tanto los jugadores como los estadios están desarrollados en riguroso 3D, aprovechando las últimas tecnologías (DirectX 5 y aceleración de tarjetas 3D) para dar el mayor realismo al juego. Los movimientos de los jugadores son reales como sólo se puede conseguir por medio de la técnica de captura de movimientos de actores reales. La movilidad de los jugadores es mucho mayor de la que estamos acostumbrados, sorprende la facilidad con la que podemos realizar giros bruscos en medio de la carrera, cambiar de dirección, regatear, dar cabezazos, voleas... Cualquier movimiento es posible.

Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 100, 16 Mb RAM, CD-ROM 4x, Windows 95, 22 Mb de disco duro libres, tarjeta gráfica PCI con 1 Mb (16.535 colores) compatible con DirectX 5.0, ratón. Para el modo multijugador se requiere módem, conexión por cable serie (UART 16550) o red local IPX
Nº de jugadores: De 1 a 4 en un sólo PC, hasta 8 por módem (4 por PC), y hasta 20 en red local
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts



Al basarse el juego en técnicas 3D, tenemos la posibilidad de contemplar el juego desde cualquier punto de vista

La Inteligencia Artificial de los jugadores tiene un nivel muy alto, y esto se puede asegurar tanto para los jugadores de nuestro propio equipo, que mientras no los controlemos directamente se moverán por su cuenta siguiendo la estrategia de juego, como para los jugadores del equipo contrario, quienes nos harán sudar la camiseta. Esta IA se basa en los parámetros almacenados en cada equipo, y dentro de cada equipo en cada jugador, que determinan la velocidad, resistencia y demás habilidades que caracterizan a cada futbolista.



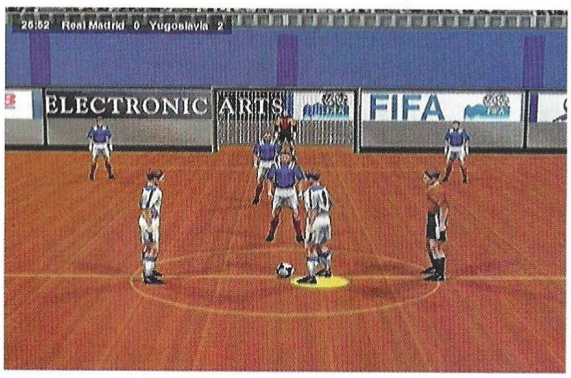
Como en la televisión

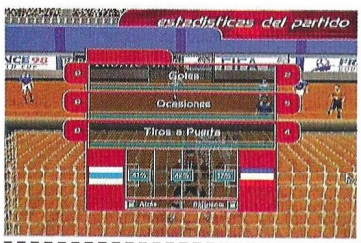
Al basarse el juego en técnicas 3D, tenemos la posibilidad de contemplar el juego desde cualquier punto de vista. Para ello se nos ofrecen distintas vistas de cámara: unas nos permitirán contemplar el campo desde lejos, para ver mejor a los jugadores como conjunto, y otras se acercan más al balón, con lo que podemos sentirnos inmersos en el campo pero no sabemos bien por dónde andan los demás jugadores. La vista de cámara nunca es fija, y cada vez que ocurre un evento excepcional (penalti, saque de puerta, etc.), la cámara se acerca al punto donde se desarrolla la acción.

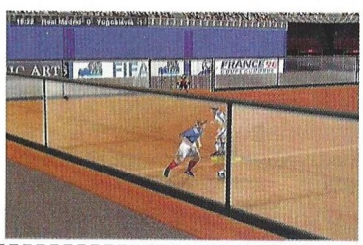
Los comentarios de Manolo Lama y Paco González se encargan de poner la guinda final a un juego que ya tenía todas las de ganar por sí solo. Resulta increíble la habilidad que han tenido los programadores para hacer coincidir las frases grabadas de estos dos comentaristas con la acción del juego. Estas voces no se limitan a decir qué jugador tiene el balón, ¡sino que además opinan sobre las jugadas!

El truco es...

Al igual que en el fútbol de verdad, conviene recordar que estamos jugando dentro de un equipo, que no nos encontramos solos en el campo. Si pasamos a menudo entre nuestros jugadores conseguiremos más goles que si apostamos por echar a correr hacia la portería "enemiga" cada vez que conseguimos el balón.







Calificación

FIFA Rumbo al mundial 98

Pros: La fluidez del movimiento hace que FIFA 98 sea la mejor simulación de fútbol hasta ahora lograda. Los jugadores parecen casi humanos, y su habilidad para regatear nunca deja de sorprendernos.

Contras: Para jugar en una red necesitamos un CD-ROM por ordenador. Habría sido interesante que, al igual que en juegos como Diablo, se pudiera instalar una versión especial que sólo sirviera para jugar en red.

Sobre el buen uso de los tacos

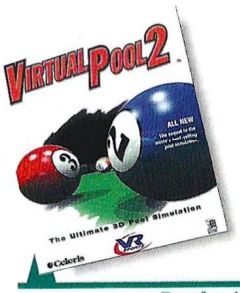
Virtual Pool 2

Aunque Interplay sea más conocida por otros títulos de mayor empaque, no conviene olvidar que entre su ya larga lista de producciones está el que puede ser considerado el mejor juego de billar de todos los tiempos: Virtual Pool. Ahora nos llega su segunda parte, que sin espectaculares innovaciones, mantiene la calidad de este título.

Los tacos: guía para su buen uso. Ese podría ser el subtítulo de este nuevo juego de Interplay (o también el de un ensayo de Camilo José Cela) en el que estos utensilios –porque sí, estábamos hablando de los de madera–, junto con las bolas, la mesa, el tapete, las troneras y nuestra habilidad se van a convertir en elementos esenciales de lo que es una perfecta simulación de un noble juego –más que un deporte– de fama mundial: el billar.

Con ésta son ya tres las entregas de una serie que tuvo su punto de partida en 1995, cuando fue lanzado al mercado Virtual Pool, uno de esos juegos que, si bien pasó bastante desapercibido para las grandes masas, cautivó inmediatamente a los aficionados al billar, gracias a tres factores claves: su realismo, su jugabilidad y su calidad técnica. Algo más tarde, pero todavía en el 95, Interplay lanzó al mercado Virtual Snooker, que aprovechando el "engine" del juego anterior nos ofrecía la posibilidad de disfrutar de esta compleja modalidad –muy popular en el Reino Unido–.

Dicho esto, y volviendo al tema que nos ocupa, ahora en 1997, Interplay ha decidido "desempolvar" las líneas de código que dieron forma a aquellos dos juegos con la sana intención de intentar añadirles mejoras, incorporar cosas que se echaron de menos en su momento , y aportar algunas pequeñas novedades, que en conjunto se han convertido en algo más que una simple secuela: un estupendo y completísimo juego de billar bautizado como Virtual Pool 2.



Precio: 6.990
Requerimientos: 486/66MHz, 8Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 2x, 4 MB de disco duro libre, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Interplay
Distribuidor: Virgin

En la variedad...

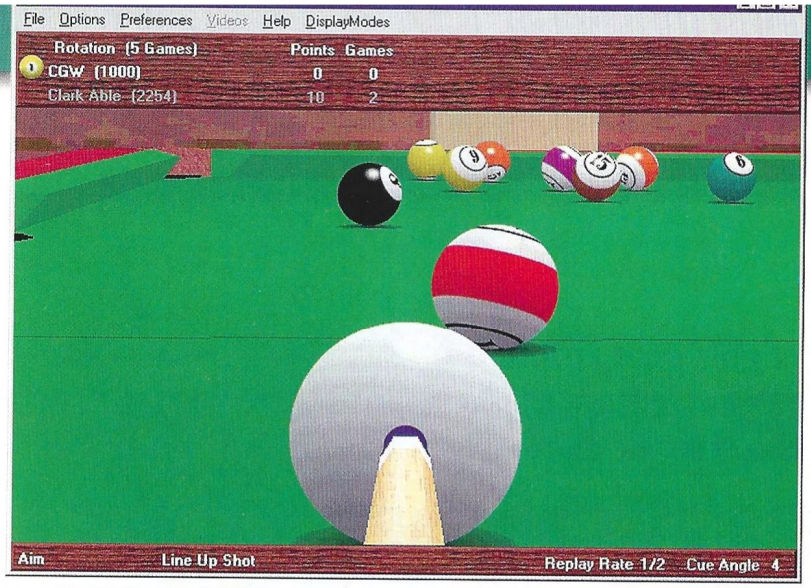
La primera gran virtud que descubrimos al cargar en nuestro ordenador Virtual Pool 2 es que nos ofrece una amplia cantidad de opciones, y no sólo en todo lo relativo a modificar parámetros del programa –que las hay y muchas– sino también en lo que respecta a modalidades de juego.

En cuanto a estas últimas hay que decir que Virtual Pool 2 nos ofrece la posibilidad de someter a prueba nuestras habilidades en 12 disciplinas de billar diferentes, y que además de poder hacerlo en un modo de práctica, también nos podemos enfrentar a jugadores controlados por el ordenador (hay cientos de ellos con diferentes niveles de juego), o humanos, ya sea en la misma máquina o a través de una red o un módem.

Además, como ya mencionábamos previamente, existen una numerosa cantidad de opciones destinadas a permitirnos configurar el programa de tal forma que se ajuste a nuestro propio gusto –y de paso a las características de nuestro equipo–. Esto último es sustancial, pues si bien el juego puede ser disfrutado a pantalla completa, con gráficos en alta resolución, mesa y bolas sombreadas y un decorado (las paredes de una habitación) que hace las veces de escenario, lo cierto es que parte de estos aderezos pueden ser obviados para lograr que el juego gane así en velocidad y suavidad.

Física y geometría

Aunque probablemente nunca nos lo plantearíamos mientras estuviésemos jugando una partida de billar, estas dos ramas de la ciencia tienen vital importancia en todo lo



Virtual Pool 2 nos ofrece la posibilidad de someter a prueba nuestras habilidades en 12 disciplinas de billar diferentes

que transcurre sobre el tapete de una mesa de billar.

Física, por que todos y cada uno de los choques entre las bolas, la influencia del rozamiento sobre el tapete en la velocidad de estas, y en general todo lo relativo a las fuerzas que se generan cada vez que realizamos un golpe, es pura física.

Geometría, porque nuestros intentos por calcular el ángulo exacto que formará la bola al rebotar contra las bandas y continuar su trayectoria, es desde luego, pura geometría aplicada eso si, a un caso práctico sumamente atractivo y divertido.

El truco es...

Aunque suene a tópico, lo cierto es que la práctica es nuestro mejor aliado para mejorar nuestro nivel de juego. Los videos incluidos en el juego son algo más que un mero "relleno". En ellos se nos explicará como realizar jugadas esenciales en el billar, como "masses" o jugadas defensivas. Así que, ya que están ahí, no dejéis de echarle un vistazo.

Lecciones magistrales

Como ya ocurriera con Virtual Pool y Virtual Snooker, este nuevo juego nos ofrece la posibilidad de visualizar una variada gama de videos en los que se nos mostrará como realizar diversas jugadas sumamente útiles. Si en los dos primeros juegos el protagonismo de los videos corría a cargo de los maestros Steve Davis y Ronnie O'Sullivan, ahora es el turno de Lou Butera y Mike Sige.

Por desgracia, estos videos están en ingles, siendo está la única mácula de la que adolece un juego que por lo demás, es de lo mejor que ha desfilado por la pantalla de un ordenador. Calidad técnica, jugabilidad y realismo combinadas en un programa de auténtico lujo.

Calificación

Virtual Pool 2

Pros: La palabra "virtual" incluida en su nombre no se le queda grande. Este juego es lo más parecido a disputar una partida de billar en la realidad. Hay que destacar su realismo, su sencillo interfaz (el taco se maneja deslizando el ratón de atrás hacia delante) y la calidad de sus gráficos. El hecho de que incluya diversos niveles de dificultad permite disfrutar de él tanto a expertos como a novatos.

Contras: El único punto negativo en la valoración global del programa viene dado por el hecho de que los videos que incluye no han sido doblados al castellano.

El golf más tradicional

British Open Championship Golf

Lo que comenzó como un modesto enfrentamiento entre ocho jugadores de golf escoceses una tarde de octubre del siglo pasado se ha convertido en el evento más importante del mundo del golf. El British Open Championship es el campeonato más veterano, y ahora también el más actualizado al poderse disfrutar en la pantalla de nuestro ordenador.

El British Open Championship es la competición de golf más antigua del mundo. Durante sus primeros 12 años se jugó en Prestwick, y más adelante se fue rotando por Musselburgh y St. Andrews hasta que se jugó en Muirfield en 1892. En 1894, el Open dejó Escocia para jugarse en Sandwich, Kent, en Inglaterra. Hoy día, el Open sigue jugándose en diferentes localidades, aunque sin duda la más tradicional de todas sigue siendo St. Andrews, donde en 1995 John Daly ganó el campeonato representando a los EE.UU.

Polígonos realistas

Como no podía ser menos en un juego de golf, las imágenes son tan elegantes y atractivas como realistas. En la construcción de los escenarios por los que nos movemos se recrean fielmente los auténticos campos de golf que durante ya más de un siglo han venido viendo a los mejores golfistas del mundo competir por el preciado trofeo.

Las escenas mezclan fotografías reales con animación de vídeo (para los movimientos de los jugadores, por ejemplo) y elementos poligonales. Mientras que la mayoría de los juegos de golf existentes hoy en día sólo emplean fotografías para construir los decorados, el juego también usa modelos poligonales a los que se aplican texturas realistas para simular los edificios centenarios que han sido testigos de tantos campeonatos. De esta manera tenemos completa libertad para escoger el punto de vista que deseemos, ya que el ordenador podrá calcular la vista desde el punto que se le indique.

El caddie interactivo

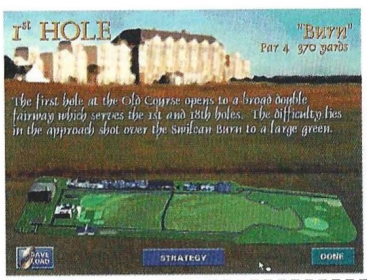
Todo aficionado al golf sabe que no debemos menospreciar la presencia del caddie y su influencia en las jugadas. Aunque mucha gente ve a los caddies como simples mozos para arrastrar el carrito, lo cierto es que suelen conocer mejor el terreno de juego que los propios jugadores profesionales.

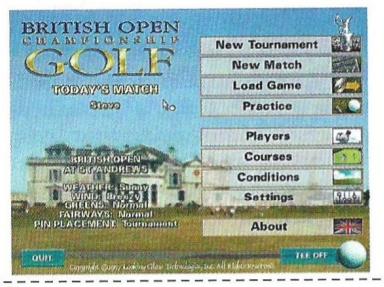
Con esta idea en la cabeza, Looking Glass Technologies ha introducido un nuevo elemento en los juegos de golf: el caddie interactivo. Se trata de un personaje que no sólo nos servirá para proporcionarnos el palo necesario en cada momento, sino que también nos puede aconsejar sabiamente acerca de la manera de jugar cada hoyo. Al pulsar sobre el caddie, veremos que éste saca una libreta de notas y nos suelta una parrafada (en inglés, desgraciadamente) sobre cualquier hoyo que le preguntemos.

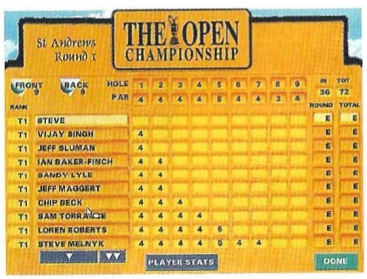
Leyes físicas

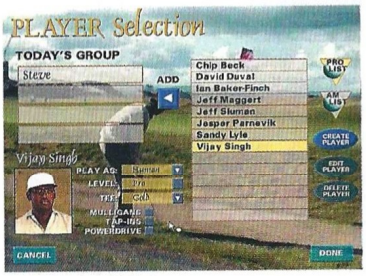
El golf es un deporte regido por la inteligencia y el conocimiento de ciertas leyes físicas como son el tiro parabólico y el efecto del aire en estos tiros. Para conseguir un juego realista se han de tener en cuenta muchos factores: palo elegido, fuerza y precisión del golpe, dirección del viento... Todos estos factores y muchos más los recoge el programa para ofrecernos el sistema de simulación más realista del momento.

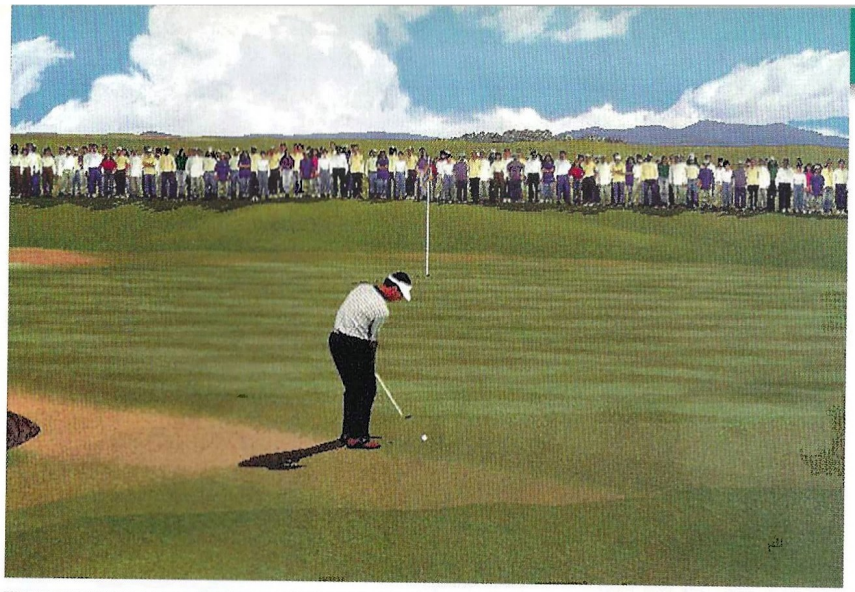
Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 60 MHz, 12 Mb de RAM, 40 Mb de espacio libre en disco duro, Windows 95, tarjeta gráfica de 1 Mb compatible con DirectX 3.0, tarjeta de sonido, ratón, CD-ROM 2x
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Looking Glass Technologies / Interactive Magic
Distribuidor: Friendware



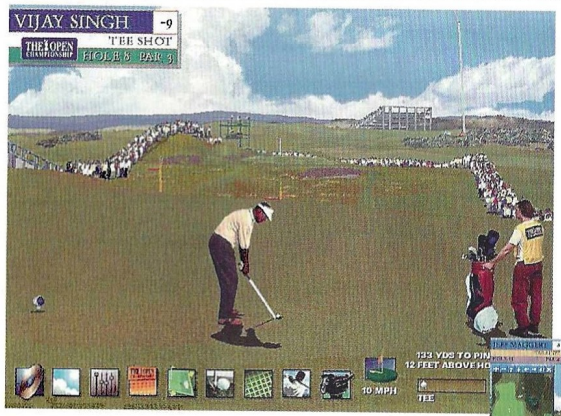


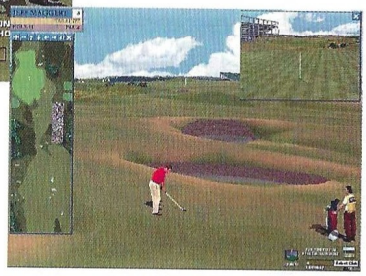






Las escenas mezclan fotografías reales con animación de vídeo y elementos poligonales





Como los escenarios británicos se caracterizan por su viento, lluvia y niebla, el motor de cálculos físicos se ha rediseñado para tener en cuenta todos estos factores. Así se consigue recrear el ambiente real con el que nos encontraríamos si participásemos en el campeonato.

El Open virtual

Una vez que hayamos practicado bastante con nuestros palos y nos consideremos lo suficientemente buenos, podemos entrar a participar en el Open virtual que se mantiene en Internet. Esta competición, organizada por la asociación GolfWeb, enfrenta a jugadores de todo el mundo durante varios días.

En el último campeonato que organizaron los creadores de este juego, el premio consistía en un viaje para dos personas a Escocia, pases VIP, estancia y hotel y 500 dólares para gastos. Para participar en el Open virtual, es necesario tener una copia de British Open Championship Golf y dirigirse a la página http://www.britopen.golfweb.com.

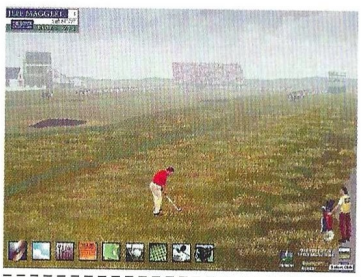
El truco es...

Hacer caso al caddie. Este personaje, dotado de inteligencia artificial, nos irá aconsejando acerca de cada jugada, de manera que podemos usar su amplia experiencia para mejorar nuestros tiros.

Comentarista profesional

Jim McKey, comentarista deportivo de la cadena de televisión ABC-TV, es el encargado de poner voz al juego. Como si se tratara de una retransmisión deportiva, podremos oír los comentarios de este experto jugada por jugada, y así enterarnos de su opinión, que nos servirá de guía para mejorar nuestro estilo de juego.

Se han grabado más de 5.000 frases individuales, con lo que podemos asegurar que será difícil encontrarse dos veces con la misma. Para escoger entre estos miles de frases, un componente de inteligencia artificial se encargará de analizar la jugada para establecer una opinión, que será la que se pronuncie con la voz de este comentarista deportivo. ¿La única pega? Que está en inglés, con lo que los que no tengan soltura en este idioma se quedarán igual que estaban.



Calificación

British Open Championship Golf

Pros: La recreación del ambiente británico, con la lluvia y la niebla presentes en casi todo momento, se unen a los edificios antiguos para darnos la impresión de estar en el campeonato centenario.
Contras: El no haber sido traducido a nuestro idioma hace que los comentarios del caddie y del comentarista deportivo sirvan de bien poco.

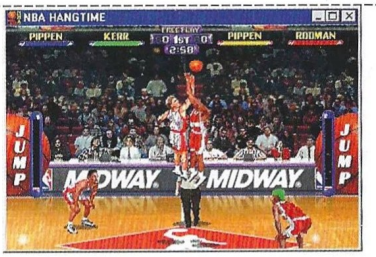
Espectacularidad en grado sumo

NBA Hang Time

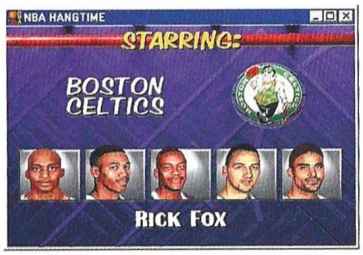
Esta vez, a los formales muchachos de la NBA, les ha abandonado la compostura y para demostrarlo te invitan a jugar un partido. ¿Estarás a la altura de su locura?

Precio: 7.495
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 8 Mb de RAM, SVGA, Windows 95, CD-ROM 2x, 1 Mb de disco duro, SVGA, tarjeta de sonido.
Nº de jugadores: 1 - 4
Editor: GT Interactive/Midway
Distribuidor: New Software Center

Todo en la vida puede llegar a tener cierto colorido, pero algunas estrellas de la NBA, han decidido pasarse a la realidad virtual y hacer lo que nunca han podido desarrollar en un partido. Aquel tópico que reza "el deporte es espectáculo", adquiere pleno significado en este juego, en el cual la destreza y piruetas de los jugadores difícilmente alcanzarán las posibilidades del mundo real, pero ¿para qué, si no es para hacer lo imposible, sirven entonces los juegos para PC?



En este orden de cosas, Hang Time, que ha pagado todas las licencias habidas y por haber a la NBA, se erige como representante absoluto de ese circo de gigantes. En este juego se hallan representados todos los equipos de la NBA, los veintinueve, más sus habilidades que en esta ocasión están multiplicadas: lanzamientos espectaculares, piruetas en el aire, pases imposibles y vuelos acrobáticos, son algunas de las delicias con las que nos sorprende esta entrega. Frente a interpretaciones anteriores sobre la misma materia –Jam Extreme, Full Court Press, Live 96 y 97– el producto está visiblemente mejorado, pero también se aleja un poco de la realidad del baloncesto. Es como si en un juego de fútbol un goleador pudiera saltar, dar dos vueltas en el aire, pegar al balón, marcar gol y luego hacer otra pirueta antes de caer. Por lo demás, pasarás unos buenos ratos. ¿Opciones? Casi todas las que puedas imaginar.



El truco es...

No pienses que por usar un joystick sin más, podrás encestar desde cualquier punto de la pista. La distancia y la fuerza deben ser suficientes para que sea posible anotar los tantos, y las piruetas tienen el atractivo del espectáculo pero el riesgo de fallar el tiro si se ejecutan desde lugares próximos al centro del campo.

Calificación

NBA Hang Time

Pros: Buenos gráficos con las propias caras de los jugadores. Disfrutarás de una gran versatilidad de juego y gran movilidad. El interfaz es sencillo y el juego fluido y divertido. Música y comentarios apropiados.
Contras: El juego está en inglés, a veces te haces un poco de lío con el manejo del joystick y puedes perder el hilo con facilidad en el sistema de menús.

Suscríbete a Computer Gaming World

20%

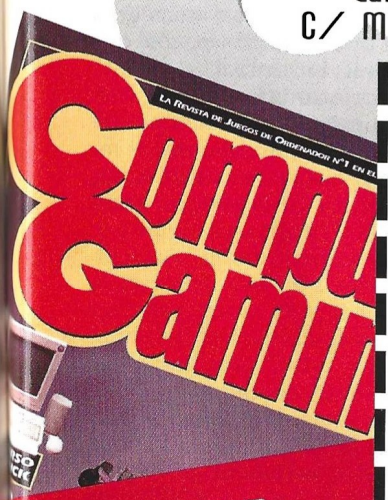
Consigue cada mes, en tu propia casa, la información más completa sobre el mundo de los juegos de ordenador, ahorrándote el **20%** del importe al suscribirte a

COMPUTER GAMING WORLD

Envíanos este cupón a:

Editorial América Ibérica, S.A. (dpto. de suscripciones)

C/ Miguel Yuste, 26 - 28037 Madrid Fax (91) 327 24 02



¡GRATIS CADA MES UN JUEGO COMPLETO!

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne, recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea.

Sí, deseo suscribirme a **Computer Gaming World** durante un año (12 números) al precio especial de **6.240** pts. en lugar de 7.800 pts.

1er apellido _____

2º apellido _____

Nombre _____

Domicilio _____

C. Postal _____ Población _____

Provincia _____

Fecha de nacimiento _____ CIF/DNI _____ Telf. _____

Forma de pago:

☐ Giro Postal nº _____ de fecha _____

☐ Contrarreembolso

☐ Tarjeta Visa nº _____ / _____ / _____ / _____

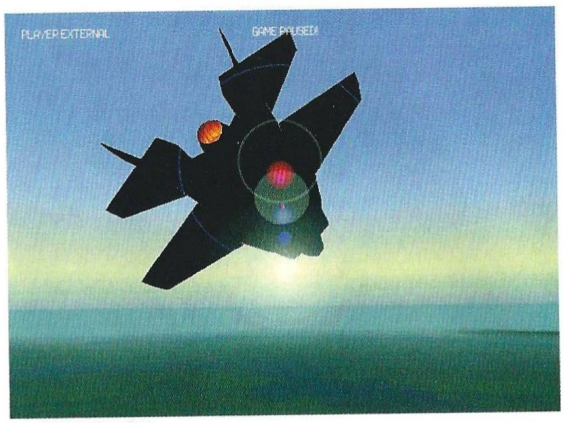
☐ Tarjeta American Express nº _____ / _____ / _____

Fecha de caducidad ___ / ___ / ___

Firma:

Computer Gaming World

IMAGEN LIMITE



Bueno y bonito

JSF

Si el F-22 fue diseñado para sustituir al F-15 Eagle, el JSF (Joint Strike Fighter) está pensado para sustituir, no sólo a uno, sino a varios aviones de diferentes tipos.

JSF es un proyecto de un caza polivalente de bajo coste llamado a sustituir a varios aviones de diferentes tipos. Los F-16 de la U.S.A.F., los A-6 y F-14 de la U.S. Navy, los F-18 y AV-8B de los U.S. Marine Corps y los Sea Harrier de la Royal Navy.

Para desarrollar el avión, se han elegido dos compañías finalistas, la Boeing y la Lockheed-Martin, tras las pertinentes pruebas de los prototipos se elegirá finalmente a una de ellas. Las cualidades esenciales que se quieren para este nuevo avión son cualidades antiradar similares a las del F-22,un gran radio de acción (superior al del F-18 y al del A-6), capacidad STOVL (Short Take-Off and Vertical Landing) con un peso mínimo de 24.000 libras, armamento en bodegas interiores para misiones de penetración (dos bombas guiadas JDAM y dos misiles AIM-120 AMRAAM) y en soportes externos para misiones convencionales, velocidad supersónica, mínima de 1,5 Mach y maniobrabilidad igual o mejor que la del F-16.

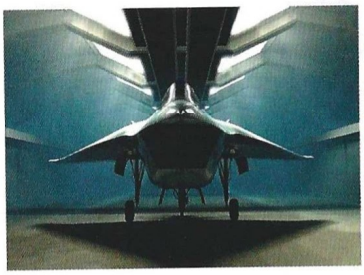
U.S.A. tiene previsto adquirir unos 3000 aviones en sus tres diferentes variantes, que deberán a entregarse en el año 2008. El reparto queda como sigue: 2.036 para la U.S.A.F., 300 para la U.S. Navy, 604 para los U.S. Marine Corps y 60 para la Royal Navy, aunque otros países, como Noruega, Dinamarca, Holanda y Canadá, han mostrado interés en el avión. El coste por unidad se calcula en unos 30 millones de dólares, muy reducido si tenemos en cuenta el precio de otros aviones de combate.

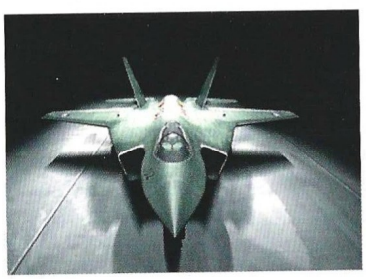
Batallas imaginarias

A nuevos aviones, nuevos conflictos. Para poder hacer uso del JSF, Eidos se ha sacado de la manga cuatro conflictos en diferentes zonas del globo, Afganhistan, Colombia, Corea y la Península de Cola, en orden de menor a mayor dificultad. Lucharemos contra los rusos, las mafias de la droga, los coreanos del norte y, de nuevo contra los rusos.

Dependiendo de cada zona, la amenaza a la que nos enfrentaremos será diferente. Cada enemigo tiene unas características únicas, diferente armamento, distinta calidad, tácticas, etc. Pero todos tienen en común que nos darán muchos dolores de cabeza, aunque pongamos el nivel de dificultad al mínimo.

Cada zona tiene un entorno distinto y particular. El tiempo será diferente en Afganhistan que en Corea. Podremos encontrarnos volando en una tormenta de nieve en la Península de Cola, como volando sobre el tórrido desierto afgano o por la húmeda selva colombiana. Lluvia, nieve, turbulencias, viento... todo ello afectará a nuestro pilotaje y a la respuesta de nuestras armas.





Otra vez en la brecha

Podremos jugar contra en ordenador en una única misión o una campaña completa, o contra otros jugadores a través de la opción multijugador, la cual nos da la posibilidad de jugar, incluso, a través de Internet. En todas ellas, jugaremos en una de las cuatro zonas antes mencionadas.

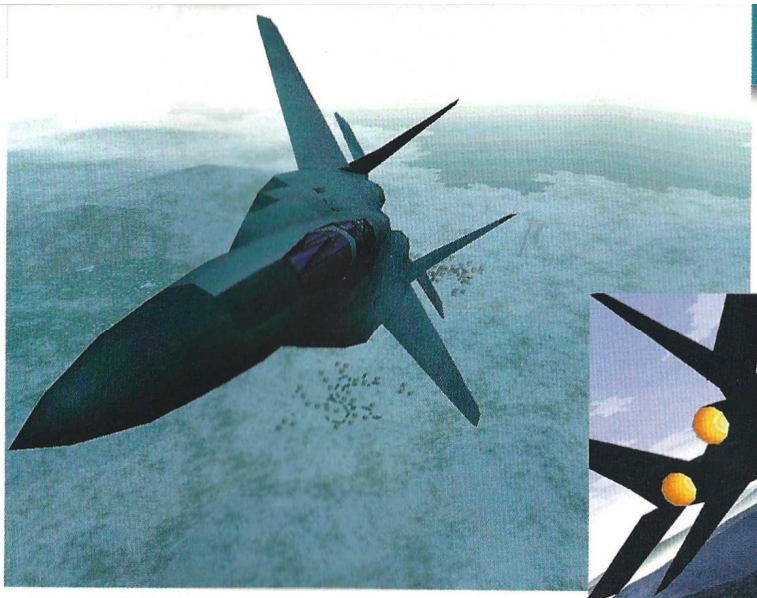
En la opción de lucha a cara de perro, lo "único" que tendremos que hacer es derribar todo lo que se nos ponga por delante, intentando eliminar el mayor número posible con el armamento disponible, claro está evitando a la vez que nos derriben, cosa que no nos será nada fácil.

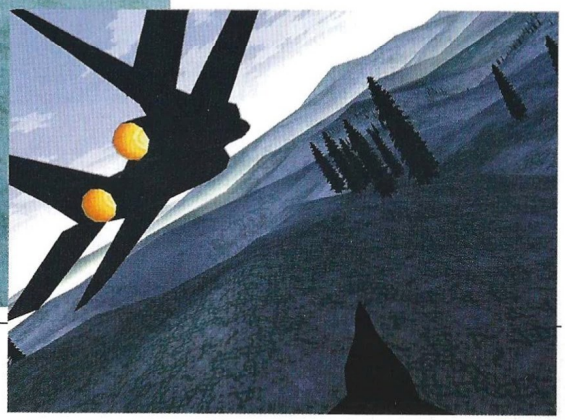
Por otro lado, en la opción de campaña se nos dará la posibilidad de volar una campaña completa en una de las cuatro zonas, siendo ésta la opción más completa. Tendremos que volar misiones de penetración, léase, introducirnos en territorio enemigo y destruir algún objetivo estratégico o misiones convencionales como derribar algún avión o dar cobertura a alguien.

Todo esto lo podremos hacer gracias al sofisticado avión que pilotamos, mejor dicho a los dos. Uno de Boeing, el X-32B y el otro de la Lockheed-Martin, el X-35B. Además de los cuatro compañeros de que disponemos, así como de un avión AWACS.

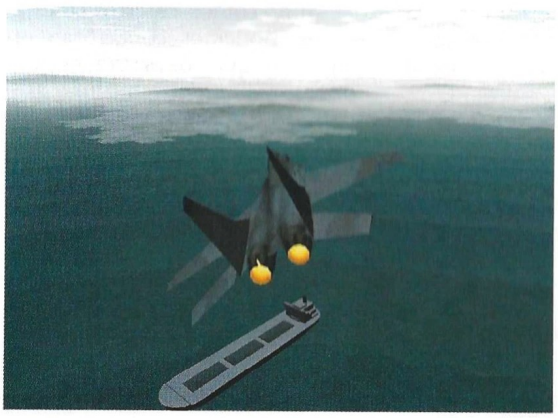
Podremos interactuar con todos ellos, además de la torre de

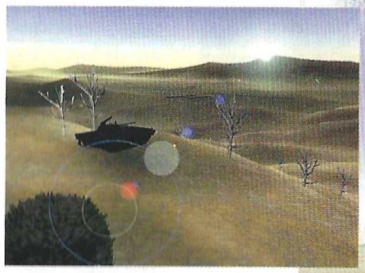
Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 133Mhz, 16Mb de RAM, CD-ROM 4x, SVGA, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Eidos
Distribuidor: Proein

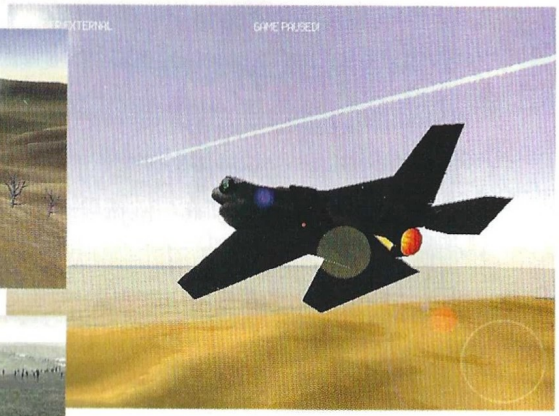




Podemos pilotar dos aviones: el X-32B de Boeing, y el X-35B de Lockheed Martin







control. Podremos ordenar a nuestros compañeros (a uno en concreto o a todos en general) que ataquen, se retiren, vuelen en formación, etc., también podremos comunicarnos con el AWACS, el cual nos irá dando puntual información de todo enemigo que localice, haciendo más real, más sencillo y más seguro nuestro vuelo hacia el objetivo que se nos ha encomendado.

Además de todo esto y, sin faltar a la cita, esta la cabina virtual, que nos permitirá mirar a nuestro alrededor como si moviésemos la cabeza, pudiendo ver la cabina con todas sus pantallas multifunción, los brazos del piloto, las piernas, etc. Cada una de las pantallas son funcionales, esto es, podremos pulsar los botones que aparecen en ellas y estos funcionarán, no necesitando ir al teclado para aumentar el rango del radar, por ejemplo. También se han incluido las preceptivas vistas externas, lo que ocurre es que esta vez son muchas, dándonos la oportunidad de no perdernos detalle de lo que ocurre a nuestro alrededor.

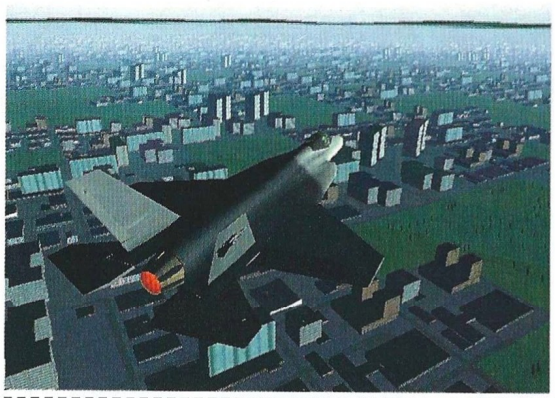
El truco es...

Dispones de cuatro compañeros y un avión de AWACS, haz uso de ellos, te facilitará enormemente la misión.

El paisaje

Es impresionante, y está cuidado hasta el más mínimo detalle El con las características de cada zona: árboles, selva, lluvia o nieve. Podremos ver como cae, movida por el viento, la calima que se produce en la selva colombiana. Todo se ha tenido en cuenta para hacernos creer que realmente estamos allí.

Como lo estático, lo dinámico también está altamente detallado. Cada avión, cada vehículo que pulula por la zona es una fiel recreación del real. Podremos ver como se mueven los alerones, no sólo a nuestro avión sino a los demás. También podremos observar como los misiles y demás bombas van desapareciendo de debajo del avión según van siendo disparadas. Cada misil es fiel a la realidad, no es un simple tubo, es una miniaturización del original. Podremos ver, incluso, los efectos de luz que se producen al mirar al sol. Por que este sol no es una mera bola de color amarillo, este sol virtual deslumbra de verdad, sin poner la pantalla de color amarillo (como hacen otros). Finalmente, el sonido también esta muy cuidado.



Calificación

JSF

Pros: La fidelidad con la que se ha recreado todo, la "inteligencia" del enemigo, en resumen, su fidelidad a la realidad.

Contras: El nivel de dificultad del enemigo, hasta en la más baja nos dará mucho quebraderos de cabeza.

En los límites de la realidad

CART Precision Racing

La división lúdica de Microsoft ataca de nuevo. CART Precision Racing es su nueva creación, dispuesta a convertirse en el nuevo líder de la simulación de carreras de Fórmula 1, combinando realismo con jugabilidad.

Por si ya hubiera pocas simulaciones automovilísticas en el mercado, aquí viene otra. Microsoft presenta CART Precision Racing, que se muestra como una de las simulaciónes más realistas en este género. CART Precision Racing tiene, desde luego, muchas papeletas para convertirse en uno de los simuladores más realistas del momento, aunque no queda claro si es el mejor.

Realismo a precio elevado

CART Precision Racing se caracteriza por el elevado nivel de detalle que se muestra en la simulación de las carreras. Para empezar, los recorridos han sido digitalizados a partir de las pistas reales, utilizando para ello los datos obtenidos del sistema de posicionamiento por satélite GPS, que da un nivel de detalle de hasta 10 cm. Con esto, sabemos con certeza que el recorrido por el que estamos circulando es el más fiel hasta el momento.

Desde el punto de vista gráfico, al principio este juego no parece ofrecer mucho: baja resolución, polígonos pixelizados... ¡pero un momento! En cuanto echamos un vistazo a las opciones de gráficos, nos damos cuenta de que podemos incrementar bastante la calidad de las imágenes en pantalla. La resolución máxima soportada será de 640x480 pixels. El cielo pasará de ser un simple color azul a convertirse en una perfecta textura de nubes. Los coches, poligonales, están perfectamente texturizados. Si disponemos de una tarjeta aceleradora 3Dfx, podremos gozar del suavizado de texturas, el emborronamiento del escenario en la lejanía, los efectos de transparencia de humos, etc.

Así pues, si disponemos de un procesador rápido, suficiente espacio en disco y una buena tarjeta aceleradora, podremos disfrutar de un estupendo nivel de realismo. Si no tenemos la suerte de contar con una de estas tarjetas, la verdad es que los resultados son bastante pobres en comparación con otros juegos similares.

Nuestro ingeniero particular

Una parte importante del juego es el garaje, donde podremos poner a punto nuestro coche. Acudiendo a este taller, podremos cambiar las piezas importantes del bólido: probar neumáticos de distintos tipos, subir o bajar los alerones, cambiar los amortiguadores, etc.

Si nos consideramos lo suficientemente conocedores del mundo de la mecánica, podemos valernos de nuestras decisiones a la hora de vestir nuestro vehículo. Antes de las carreras podemos dar unas cuantas vueltas por el recorrido elegido y así probar cómo afectan los cambios a la conducción del vehículo.

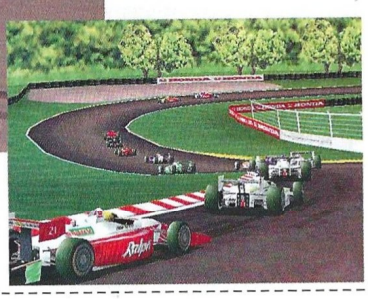
Si no somos expertos en estas tareas, podemos contar con un ingeniero que nos asistirá, haciendo la revisión del vehículo y asesorándonos acerca de los cambios que se deberían realizar para conseguir mejoras. Este ingeniero es, en realidad, un componente de IA que ha sido programado a partir de los datos de varios expertos en el mundo automovilístico.

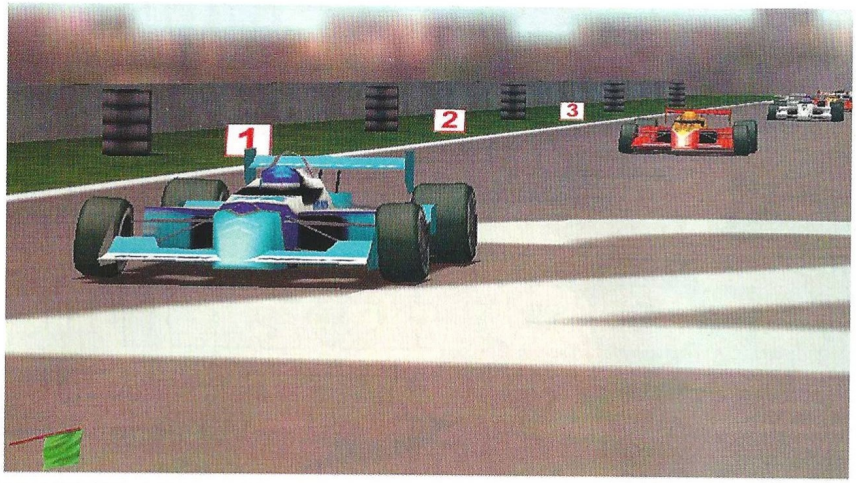
Escuela de conducción

Conducir un bólido no es, desde luego, parecido a ir en nuestro Twingo al trabajo. Si no hemos jugado antes a simuladores parecidos, al principio nos sorprenderá lo difícil que resulta controlar uno de estos aparatos (no en vano se mueven a más de 300 Km/h).

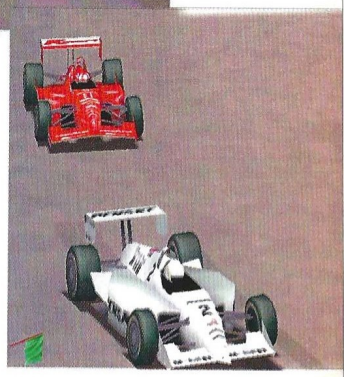
Habrá que aprender a girar bien en las curvas, a mantenerse en la línea adecuada dentro del trayecto, a usar los frenos de manera correcta, etc. Para ello, disponemos de un apartado dentro del juego en el que un experimentado profesor nos instruye en el difícil arte de la conducción a grandes

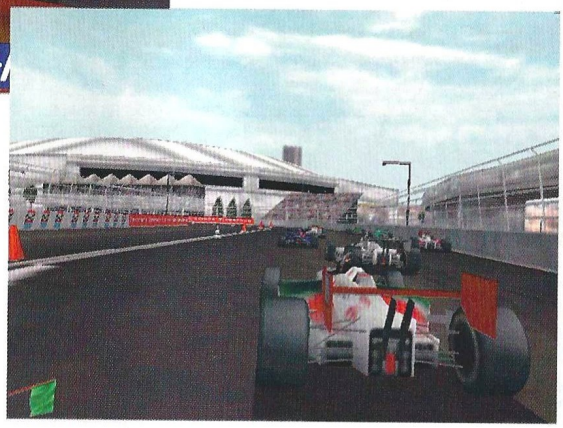
Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 60, Windows 95 o Windows NT 4.0 con Service Pack 3, 16 Mb de RAM, 30 Mb de disco duro libres, CD-ROM 4x, SuperVGA, (para jugar en red, módem 28.800 o red local).
Nº de jugadores: 1, 4 en red local, 8 en Internet Gaming Zone
Editor: Microsoft
Distribuidor: Microsoft





CART Precision Racing se caracteriza por el elevado nivel de detalle que se muestra en la simulación de las carreras





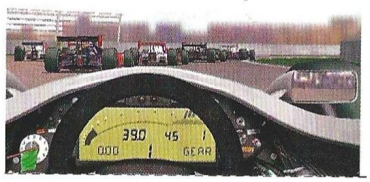
velocidades. En esta escuela de conducción se nos enseñan todos los trucos por medio de ejemplos, la mayoría de ellos consistentes en secuencias de vídeo real en las que podemos ver ejemplos de carreras reales comentadas.

El nivel de dificultad es configurable, con lo que podemos valernos de múltiples ayudas en las primeras carreras, para ir prescindiendo de ellas conforme vamos haciéndolo mejor. Entre estas ayudas está el cambio de marchas automático, el asistente de conducción que nos ayudará a mantenernos centrados en la carretera, la guía que indica por dónde debemos dirigirnos, etc.

Prescindiendo de estas ayudas y situando el nivel de realismo al máximo, nos encontraremos inmersos en el verdadero infierno en que se convierten las carreras: derrapes, choques, destrozos de coches... todo un verdadero espectáculo.

El truco es...

Conducir un bólido no es nada fácil. Conviene manejar el joystick con suavidad, sobre todo en las curvas, y aprenderse la trayectoria correcta. Para ello, nada mejor que asistir a las clases que se ofrecen en el juego.



Calificación

Microsoft CART Precision Racing

Pros: Su alto nivel de realismo, y la posibilidad de asistir a clases para aprender todas las técnicas de conducción de un bólido. Soporta joysticks del tipo Force Feedback.

Contras: El elevado nivel de realismo hace que sea necesario disponer de un procesador rápido y de una tarjeta aceleradora 3Dfx para poder disfrutar del juego. Aunque los requisitos mínimos no son elevados, la calidad que se ofrece en ordenadores de prestaciones normales es escasa.

Computer Gaming World

Ubi Soft

KIKO World Football

CONCURSO

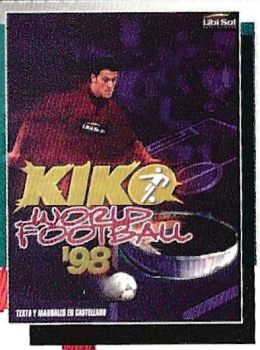
Computer Gaming World y Ubi Soft te ofrecen la posibilidad este mes de obtener unos regalos muy especiales: 25 balones de reglamento firmados por el jugador del Atlético de Madrid, y 10 juegos. Como ya sabes, Kiko World Football es el juego que más se ha preocupado en su diseño por la jugabilidad, alejándose con ello de complejos diseños tridimensionales, y un sencillo manejo, y te ofrece numerosas modalidades de competición entre las que se incluye el fútbol sala. Además, te permite alterar las formaciones, crear tus propias tácticas, acercar o alejar la imagen, y diferentes vista para ajustarlo de la forma que más te guste.

Para optar al sorteo de estos fantásticos premios, sólo tienes que responder correctamente a estas preguntas y enviar el cupón que aparece en esta página a nuestra redacción, indicando en el sobre "Concurso Kiko"

1.- ¿Qué jugador era el ídolo de Kiko en su infancia?
2.- ¿Cuántos equipos de todo el mundo contiene la base de datos del juego?
3.- ¿Cuál es el nombre real de Kiko?

Premios:

- 25 BALONES FIRMADOS POR KIKO
- 10 JUEGOS KIKO WORLD FOOTBALL



Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26.
28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )

Respuestas:

1. .....
2. ..... 3. .....

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

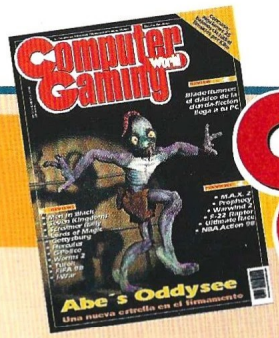
COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso Kiko")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas a las 3 preguntas que formulamos, se procederá en primer lugar a escoger 25, que conseguirán uno de los balones firmados por Kiko. A continuación se procederá a extraer otros 10, que conseguirán uno de los juegos "Kiko World Football". Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 18 de Marzo de 1998, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 16 de Marzo de 1998.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 18 de Marzo de 1998, publicándose el resultado en el número 29, correspondiente a Abril de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.



Computer Gaming World

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de

8 JOYSTICKS "JOY LEADER"

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.

Computer Gaming World

Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

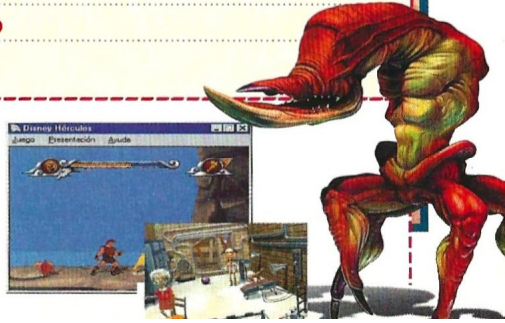
Nombre .....

Apellidos ..... Edad .....

Dirección .....

Localidad ..... C.P. .....

Provincia ..... Teléfono ( ) .....



Contenido del CD

OSARIUM

Lánzate a la aventura en un mundo hostil lleno de tecnología extraña y peligros. Ármate de valor y consigue salir victorioso de un violento conflicto con fuerzas extraterrestres. Cumple al pie de la letra las instrucciones de tu sargento y todo irá bien, desobedece y lo pagarás caro. Recorre los niveles de este juego de acción 3D y descubre sus secretos.

REQUISITOS MÍNIMOS

486-66, 8 Mb RAM, VGA, 38 MB de disco duro, CD-ROM 2x, Sound Blaster o 100% Compatibles, DOS 5.0 o superior, Teclado.

INSTALACION Y ARRANQUE EN DOS

Cambia a tu unidad de CD-ROM y entra en el directorio OSARIUM. Teclea INSTALAR y sigue las instrucciones de pantalla. Una vez instalado, teclea OSA8 (si sólo tienes 8 MB de RAM) u OSA16 (si tienes 16 MB de RAM o más) desde dentro del directorio OSARIUM del disco duro donde hayas instalado el juego.

WINDOWS 3.1Y VERSIONES ANTERIORES A WINDOWS 95

Cierra Windows e instala el juego desde MS-DOS con los pasos del punto anterior.

WINDOWS 95

Este juego funciona en una ventana MS-DOS de Windows 95 a pantalla completa, aunque al hacerlo puede sufrir picos de velocidad y parones momentáneos, por lo que es recomendable reiniciar el equipo en modo MS-DOS para jugar.

Para instalar los desde Windows 95, abre el icono Mi PC, después la unidad de CD-ROM, la carpeta OSARIUM, y haz una doble pulsación sobre el programa INSTALAR. Para jugar, abre tu disco duro, la carpeta OSARIUM, y haz una doble pulsación sobre el icono OSA8 (si sólo tienes 8 MB de RAM) u OSA16 (si tienes 16 MB de RAM o más)

COMO EMPEZAR

Selecciona Juego Nuevo, y cuando vuelva a aparecer el menú, pulsa ESCAPE para entrar en el juego.

CONTROLES

Con los cursores diriges el movimiento, y con la tecla CTRL disparas. El resto de controles está documentado en la ayuda del juego, accesible desde el menú cuando arrancas el juego.

PISTAS

NO proporcionamos pistas por teléfono.

SERVICIO TECNICO

OSARIUM es un juego diseñado para MS-DOS de forma que sea compatible con Windows 95. A pesar de ello, puede no ofrecer un rendimiento óptimo bajo Windows 95. El sonido sólo es compatible con tarjetas Sound Blaster y 100% compatibles, no se oirá con otras tarjetas.

Si tienes algún problema técnico con el juego, antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Consulta el archivo LEEME que hay dentro de la carpeta o directorio del juego, y asegúrate de que no se produce ninguno de los supuestos en él contemplados.

2.- Si es un problema de sonido, comprueba que la marca de tu tarjeta de sonido es Sound Blaster, y que en el archivo AUTOEXEC.BAT del disco duro existe una línea que comience por SET BLASTER.

3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

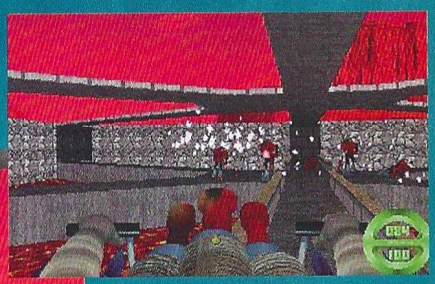
Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

-Contenido de los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS (puedes imprimirlos con el EDIT del MS-DOS o anotarlos a mano).

Nuestro teléfono es el 304 5542 de Madrid, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:00 de lunes a jueves, y los viernes de 13:00 a 15:00. Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.



INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO DE MICROSOFT DIRECTX 5.0 (Solo Windows 95)

Abre la carpeta del CD-ROM llamada SETUP, luego la carpeta REDIST, a continuación DIRECTX y haz una doble pulsación sobre el icono marcado como DXSETUP.EXE. Sigue las instrucciones de pantalla. Cuando la instalación finalice, tendrás que reiniciar el equipo para que los cambios sean efectivos.

Si ya tienes instalado DirectX, el programa lo detectará y sólo reemplazará tu versión si es anterior a la suministrada en el CD.

Demo Jugable de MEN in BLACK

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

WINDOWS 95

Requisitos Mínimos: Pentium 100 MHz, 16 MB de RAM, SVGA 2 MB, CD-ROM 4x, Tarjeta de Sonido, DirectX, Windows 95

INSTALACIÓN:

Abre el CD-ROM y ejecuta el programa SETUP.EXE.

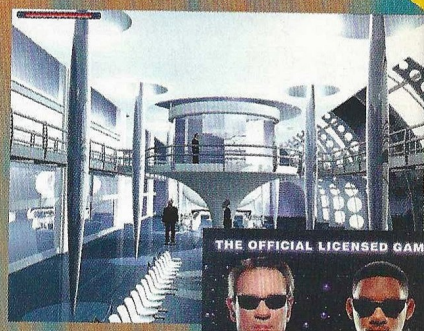
EJECUCIÓN:

Si no has especificado otra cosa, habrá un grupo de programas llamado Gremlin Interactive desde donde podrás arrancar la demo.

CONTROLES:

Una vez comenzado el juego, pulsa F1 para obtener una lista completa de teclas y su función.

Si no está instalado ya en tu sistema, es posible que necesites instalar DirectX 5, de lo que se ocupará automáticamente la demo si no le indicas lo contrario.



Lista de ganadores de concursos

LOS GANADORES DE LOS 3 THUNDER PAD DIGITAL CORRESPONDIENTES AL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº24 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

ROBERTO GOMEZ NIETO	ERANDIO (VIZCAYA)
JOSE FERNANDEZ DELGADO	SABADELL (BARCELONA)
NAIRA ENCINAR RODRIGUEZ	MADRID

LOS GANADORES DE LOS 5 FORCE FEEDBACK CORRESPONDIENTES AL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº24 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

OMAR GONZALEZ GONZALEZ	VILLABLINO (LEON)
ROBERTO VARAS MAYORAL	SALAMANCA
GUILLEM NAVARRO MUÑOZ	CORNELLA (BARCELONA)
JORDI MONDRAGON BONASTRE	VALENCIA
MARIANO GARCIA GONZALEZ	COSLADA (MADRID)

Computer Gaming World

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Diablo	Ubi Soft
2	Broken Sword	Virgin
3	Mundo Disco 2	Electronic Arts
4	Larry 7	Coktel
5	Toonstruck	Virgin

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Warcraft II	Ubi Soft
2	Civilization II	Proein
3	Z	Virgin
4	C&C Red Alert	Virgin
5	Theme Hospital	Electronic Arts

TOP 5 ACCION

1	Tomb Raider	Proein
2	Quake	N.S.C.
3	Duke Nukem 3D	Proein
4	Carmageddon	Arcadia
5	Outlaws	Erbe

TOP 5 DEPORTES

1	PC Fútbol 5.0	Dinamic
2	FIFA Soccer 97	Electronic Arts
3	PC Basket 4.0	Dinamic
4	Sega Worldwide Soccer	Sega
5	Fútbol Pro 97/98	Proein

TOP 5 SIMULADORES

1	Comanche 3	Electronic Arts
2	Grand Prix 2	Proein
3	iF-22	Friendware
4	Top Gun	Proein
5	EF 2000	Arcadia

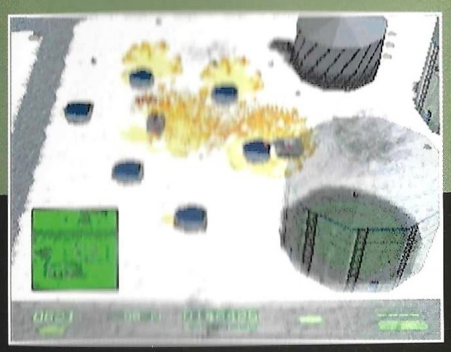
TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Warcraft II	Ubi Soft	EST.
2	Tomb Raider	Proein	ACC.
3	PC Fútbol 5.0	Dinamic	DEP.
4	Quake	New Soft. Center	ACC.
5	Duke Nukem 3D	Proein	ACC.
6	Civilization II	Proein	EST.
7	Z	Virgin	EST.
8	C&C:Red Alert	Virgin	EST.
9	Fifa Soccer 97	Electronic Arts	DEP.
10	Theme Hospital	Electronic Arts	EST.
11	Carmageddon	Arcadia	ACC.
12	Diablo	Ubi Soft	AV/R.
13	Outlaws	Erbe	ACC.
14	Constructor	New Soft. Center	EST.
15	Ecstatica II	Electronic Arts	ACC.
16	Broken Sword	Virgin	AV/R.
17	MDK	Virgin	ACC.
18	Doom II	Erbe	ACC.
19	Redneck Rampage	Virgin	ACC.
20	POD	Ubi Soft	ACC.
21	Mundo Disco 2	Electronic Arts	AV/R.
22	Caesar II	Coktel	EST.
23	Larry 7: Love For Sail	Coktel	AV/R.
24	Toonstruck	Virgin	AV/R.
25	Comanche 3	Electronic Arts	SIM.
26	Moto Racer	Electronic Arts	ACC.
27	Grand Prix 2	Proein	SIM.
28	PC Basket 4.0	Dinamic	DEP.
29	X-Wing vs. TIE-Fighter	Erbe	ACC.
30	Fórmula 1	Electronic Arts	ACC.
31	Blood Omen	Proein	ACC.
32	Shadows of the Empire	Erbe	ACC.
33	Simon the Sorcerer 2	Erbe	AV/R.
34	The Neverhood	Erbe	AV/R.
35	iF-22	Friendware	SIM.
36	Phantasmagoria 2	Coktel	AV/R.
37	The Dig	Erbe	AV/R.
38	Top Gun	Proein	SIM.
39	Age of Empires	Microsoft	EST.
40	Jedi Knight	Erbe	ACC.
41	Sega Worldwide Soccer	Sega	DEP.
42	Atlantis	Friendware	AV/R.
43	Hexen II	Proein	ACC.
44	Agent Armstrong	Virgin	ACC.
45	Mortal Kombat III	New Soft. Center	ACC.
46	Sonic 3D	Sega	ACC.
47	Fútbol Pro 97/98	Proein	DEP.
48	Little Big Adventure 2	Electronic Arts	AV/R.
49	Ignition	Virgin	ACC.
50	Extreme Assault	Friendware	ACC.

▪ AV/R= Aventura / Rol ▪ ACC= Acción ▪ DEP= Deportes
▪ SIM= Simuladores ▪ EST= Estrategia

Adivina cuál es tu misión

MASS® DESTRUCTION



PC CD

PlayStation

BMG INTERACTIVE

ERBE

ERBE Software S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66 31
Servicio técnico: (91) 320 90 01 • Correo electrónico: erbe@erbe.es

© 1997. BMG Interactive. Todos los derechos reservados.

QUAKE II™

www.idsoftware.com

Windows®95/NT CD-ROM

PROEIN SOFTWARE

ACTIVISION.

QUAKE II™ ©1997 Id Software, Inc. Todos los derechos reservados. Distribuido por Activision, Inc., bajo licencia QUAKE® es una marca registrada de Id Software, Inc. QUAKE II™, el nombre de Id Software, el logo "Q II" y el logo de id son marcas registradas de Id Software, Inc. Activision ® es una marca registrada de Acticision, Inc. Todas las demás marcas y nombres son propiedad de sus respectivos dueños.